JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC



100 jeux passionnants pour jouer avec votre ordinateur personnel, seul ou à plusieurs. Pour chaque jeu, programme et exemple d'exécution.



DAVID.H.AHL



JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

version microordinateur

JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

version microordinateur

Publié sous la direction de David H. Ahl
Conversion des programmes par Steve North
Illustrations intérieures de George Beker



Paris . Berkeley . Düsseldorf

Traduction française : **Bernard Besse**
Traduction des règles du jeu : **Isabelle Boyd** et **Virginie Sumpf**

Illustration de couverture par **Jean-François Pénichoux**
Illustrations intérieures par **George Beker**

ISBN : 2-902414-46-3.

A Derek, le joueur...

L'AUTEUR

David H. Ahl est depuis toujours un spécialiste éminent en informatique. Il a appris à programmer en 1956 sur un Burroughs B-200 en Algol et CAL (langage d'assemblage Cornell) et a travaillé avec des engins tels que le Bendix G15 et G20, IBM 650, 704, 7090, 1401, 1130, 360/40 et 360/50, CDC 3200 et 3600, GE 115, 235 et 635, HP 2000, NCR Century 50 et 100, DEC PDP-8, 10, 11, 12 et 15 aussi bien que sur pratiquement tous les microordinateurs fabriqués jusqu'à maintenant.

Il a écrit son premier jeu sur ordinateur une semaine environ après avoir appris à programmer et a depuis cela, toujours été passionné par des jeux aussi bien sérieux (Carnegie-Mellon management game, U.S. energy simulation) que distrayants.

Tout au long de sa carrière et dès que cela fut possible, il s'est servi des ordinateurs dans des domaines tels que : les études de marché, la promotion des nouveaux produits, la recherche pédagogique, l'implantation des ordinateurs dans les écoles et les lycées, l'enseignement et les conférences.

Maintenant, en tant que rédacteur en chef du magazine de Creative Computing, il continue d'être le pionnier des nouvelles applications sur ordinateur pour l'amusement et la gestion.

REMERCIEMENTS

Avec un livre comme celui-ci, il est difficile de savoir où l'on doit commencer avec les remerciements.

Auteurs des jeux : Merci tout d'abord à chacun d'entre vous pour la création de vos jeux.

Steve North : Pour être allé bien au-delà de son devoir, en transcrivant, modifiant, convertissant et enlevant les erreurs de tous les jeux en MITS BASIC. Une tâche vraiment herculéenne !

John Lees : Pour avoir assisté Steve North dans l'effort de conversion.

Jim West : Pour avoir fait la liste et joué tous les jeux BASIC « standard » de mes temps partagés.

Teletype Corporation : Pour avoir prêté le télétype 43 pour faire les listings et les exécutions.

Bob Albrecht : Pour sa contribution permanente au monde des jeux ordinateur et pour m'avoir indiqué clairement qui avait écrit quoi.

Dartmouth College : Pour reconnaître les jeux comme un outil pédagogique légitime et pour avoir permis de les écrire et de les jouer sur le système de temps partagé de Dartmouth.

Microcomputer Manufacturers : Pour avoir mis les jeux sur ordinateur à la portée de tous les Américains, leur permettant de jouer dans le confort de leur intérieur.

Table des matières

Introduction

Vous êtes assis dans un fauteuil largement capitonné qui vibre à peine. Brusquement vous sentez une secousse et votre écran vidéo qui était noir, vous montre maintenant le module de commande lunaire qui s'éloigne. Il va continuer à tourner autour de la lune, à deux cent miles au-dessus de vous, pendant que vous poserez votre LEM et explorerez la lune. Sur votre écran vidéo, vous voyez que vous commencez à pencher. Immédiatement, vous appuyez sur le bouton de votre manche à balai de droite, pour faire donner une brève poussée aux fusées de stabilisation tribord. Quelques brèves impulsions à droite, à gauche puis encore à droite. Votre écran vidéo montre que l'engin est stabilisé et se dirige régulièrement, bien qu'un peu vite, vers la surface lunaire. Terrorisé, vous réalisez que vous avez passé un temps fou à vous stabiliser. Aussi déclenchez-vous la rétro-fusée à pleine puissance. L'écran est obscurci par les flammes et vous vous branchez sur un écran d'ordinateur qui vous montre la position de votre vaisseau approchant la lune. Vous arrivez à ralentir l'engin, mais vous vous dirigez vers la paroi d'un cratère. Vous ne pouvez plus rectifier la trajectoire. Vous repassez sur écran vidéo et comptez sur la chance. Malheureusement les parois du cratère sont à-pic, et une jambe du LEM touche avant les autres. L'engin se renverse. A cet instant le Contrôle de Mission à Houston vous adresse un message radio « Télémétrie au sol rend compte d'avaries sérieuses. Vous avez 13 jours d'oxygène. Information sur tentative de secours suit. Gardez votre sang-froid ».

Vous poussez un autre bouton sur la console et l'écran s'éclaire, « Simulation d'Atterrissage Lunaire achevée. On recommence ? Vous vous renversez dans votre fauteuil, les mains moites de transpiration. Vous tapez « Non. Le Football ». Un arbitre apparaît sur l'écran. Il se tourne vers vous et demande « Pile ou Face ? »

Tiré par les cheveux ? Pas du tout. Techniquement tout cela est possible aujourd'hui. Sur le plan économique, il faudra encore quelques années avant que les systèmes ayant toutes ces possibilités soient à la portée du consommateur moyen. Mais dès maintenant quelques jeux stupéfiants peuvent tourner sur les ordinateurs individuels existants. C'est là tout le sujet de ce livre : des jeux pour les microordinateurs individuels, pour les minis, pour les systèmes de temps partagé et même pour les grosses « bécanes », en bref, pour tout ordinateur parlant BASIC.

Les jeux sur ordinateur ne sont pas un phénomène nouveau. En 1952, peu de temps après l'apparition des premiers ordinateurs commerciaux, A.L. Samuel, d'IBM, écrivit un programme de jeu de dames sur IBM 701. L'idée sous-jacente était que l'on pourrait beaucoup apprendre sur le cerveau humain, en en simulant le fonctionnement sur ordinateur. C'est la même raison qui poussa, quelques années plus tard, Newell, Shaw et Simon de la Rand Corporation, à écrire le premier programme d'échecs pour ordinateur. Mais même pour les non-spécialistes dans le domaine de l'intelligence artificielle, ces programmes s'avérèrent très amusants comme jeux, bien qu'ils ne fussent pas des joueurs d'échecs ou de dames de toute première force.

Mais tandis que ces programmes faisaient partie de projets de recherche, un groupe beaucoup plus important de personnes écrivait en cachette des programmes sur les ordinateurs de leurs employeurs et y jouaient à l'heure du déjeuner et en dehors des heures de travail. Il y avait deux ou trois de ces fanatiques, quelquefois davantage, pour chaque site in-

formatique, quelle qu'en fut l'importance. L'arrivée des minis et des réseaux de temps partagé, au début des années 60, développa cette communauté de fanatiques et en 1966 ils se rencontraient dans différentes réunions professionnelles où ils tiraient des plans pour un tournoi d'échecs.

Les plus passionnés, ceux qui avaient véritablement le feu sacré, étaient impliqués dans Spacewar. A l'origine, écrit par des gens du MIT EE Department en 1961-1962, sur DEC PDP-1, le premier mini, Spacewar donna naissance à une communauté de fanatiques qui y jouèrent, le modifièrent en l'expérimentant et en l'améliorant.

« Ah, Spacewar. A tout instant de la nuit, des centaines d'informaticiens, sortis d'eux-mêmes, rivés à leurs écrans, engagés pendant des heures dans l'espace dans des combats spatiaux sans merci, abîmant leurs yeux, engourdissant leurs doigts à force d'enfoncer frénétiquement des touches, abattent leurs amis avec jubilation en dépensant le coûteux temps machine de leurs employeurs. Oui, quelque chose de fondamental est en train de se passer. » (Stewart Brand dans *II Cybernetic Frontiers.*)*

Fait n° 1 : 10 octobre 1972. Le PDP-10 du Laboratoire AI de Stanford est réservé à partir de 20 h 00 aux « Tournois Intergalactiques de Spacewar ».

Fait n° 2 : octobre 1976. Cromemco annonce Spacewar sur vidéo pour le 8080. Prix du programme sur ruban perforé 15 dollars.

Concrètement, ce que ces deux faits signifient est qu'en l'espace de quatre courtes années, Spacewar qui nécessitait l'utilisation d'un ordinateur de plusieurs millions de dollars, était devenu un jeu que l'on pouvait mettre en œuvre sur un ordinateur individuel de 1 000 dollars.

Qu'arrive-t-il, lorsque les portes du temple s'ouvrent et que le culte des fanatiques se répand dans les moindres maisons ? Evidemment, nous ne le savons pas encore, car les portes du temple ne sont ouvertes que depuis peu. Néanmoins, il semble bien que la même génération de gosses qui ne sait plus calculer à la main depuis l'apparition des calculatrices de poche, pourrait bien imaginer qu'un poste de télévision pourrait un jour leur fournir des informations interactives plus à leur goût qu'une simple image passive.

A propos de ce livre

Jeux d'Ordinateur en Basic : Edition pour microordinateurs est une refonte complète de mon premier livre, *101 Basic Computer Games,* publié en 1973 par Digital Equipment Corporation. Dans le livre initial, il y avait six versions différentes de Basic. Les programmes du présent livre sont tous en Basic Microsoft. Plusieurs programmes n'ont pu être convertis en Basic Microsoft ou ne valaient pas la peine de l'être. Ils ont été supprimés et remplacés par d'autres.

Je rends hommage à ceux d'entre vous qui, partant du premier livre, armés de patience et de loupes grossissantes, ont déchiffré des listings quasiment illisibles pour en tirer des programmes qui fonctionnent. C'est une tâche qui, avec cet ouvrage, devrait être considérablement facilitée.

David H. Ahl
Septembre, 1978

* Stewart Brand, *II Cybernetic Frontiers,* New York, Random House, 1974.

Le langage Basic

La plupart des jeux de ce livre sont écrits sur BASIC Microsoft 8080, (BASIC Altair MITS, Rev. 4.0) et ont été testés sur un Altair 8800 comportant 16 K de mémoire. Ce qui suit est une description de ce BASIC, pour simplifier la conversion en autres BASIC. Toutes les exceptions du BASIC « normal » sont transcrites.

Les exécutions des jeux de la version française ont été faites sur BASIC 5.0 sur microordinateur Cromemco CS3.

Instructions	*Remarques*
DATA	
DEF FNX (X)	
DIM	DIM est utilisée à la fois pour les tableaux de chaînes et les tableaux numériques. L'indice du tableau commence à zéro, non à un. Cependant, beaucoup de jeux n'utilisent pas l'indice zéro.
END	
FOR...TO...STEP	Comme en BASIC standard, à l'exception du test de fin de boucle qui est fait après qu'il ait été exécuté. Ce qui se produit quand ce programme est lancé : 10 FOR X = 2 TO 1 20 PRINT " HI " 30 NEXT I 40 END est que « HI » sera affiché. Cependant, cela ne provoquera pas d'incompatibilité avec les BASIC qui testent en premier.
GOTO	
GOSUB	
IF...THEN	Peut être suivi de n'importe quelle instruction exécutable, et pas seulement d'une référence à un numéro de ligne.
INPUT	Peut renvoyer un « symbole instantané » qui est affiché avant que l'INPUT ne soit donné.
LET	L'utilisation du mot-clé LET est optionnelle.
NEXT	
ON...GOTO	GOTO calculé
ON...GOSUB	GOSUB calculé
PRINT	
READ	
REM	
RESTORE	
RETURN	
STOP	

Fonctions

ABS(X)	Valeur absolue
ASC(X$)	Retourne le code ASCII du premier caractère de la chaîne. ASC(« A ») renvoie 65, ASC(« B ») renvoie 66, etc.
ATN(X)	Arc Tangente
CHR$(X)	Convertit le code ASCII en un caractère. CHR$(65) renvoie « A », etc. CHR$(7) renvoie la sonnerie.
COS(X)	Cosinus
EXP(X)	Valeur de e élevée à la puissance X
INT(X)	Valeur entière
LEFT$(X$, Y)	Les Y caractères les plus à gauche dans X$.
LEN(X$)	Nombre de caractères dans X$.
LOG(X)	Logarithme népérien de X
MIDS(X$, Y, Z)	Extrait Z caractères de X$ à partir de la position Y
RND (1)	Retourne un nombre aléatoire compris entre 0 et 1.
RIGHT$(X$, Y)	Les Y caractères les plus à droite dans X$.
SGN(X)	Signe de X. Retourne -1 si X est négatif, 0 si X est nul, 1 si X est positif.
SIN(X)	Sinus
SQR(X)	Racine carrée
STR$(X)	Convertit X en une chaîne de chiffres décimaux, par exemple si X était 8.45 il serait converti en une chaîne « 8.45 ».
TAB(X)	Spécifie la position X sur le terminal.
TAN(X)	Tangente
VAL(X$)	Retourne la valeur numérique d'une chaîne de chiffres dans X$. Le contraire de STR$(X).

En BASIC Microsoft (Altair) n'importe quelle expression peut être évaluée aussi bien vraie que fausse. Une condition vraie retourne une valeur -1 et une condition fausse 0. Ainsi, si nous disons LET Q= -(X=Y), Q=1 si X=Y et Q=0 si X≠Y. Cette évaluation logique d'expressions est utilisée dans le jeu Hexapawn seulement, dans la fonction définie par l'utilisateur et, avec un peu d'astuce, peut être remplacée par une table de consultation. Quelques autres jeux utilisent les opérateurs AND et OR, lesquels travaillent d'une manière franche.

Le Télétype Model 43 utilise le symbole ^ pour indiquer l'exponentiation. Si vous utilisez un Model 33 ou un autre terminal vous pouvez être amené à utiliser en remplacement le caractère ↑.

Le séparateur d'instructions multiples en BASIC Altair est (:). Remarquez que lorsqu'une condition IF...THEN est fausse dans une ligne d'instructions multiples le contrôle est donné à la ligne suivante, et non à l'instruction suivante sur la même ligne. Par exemple,

```
10 LET X=1
20 IF X=2 THEN LET Q=19:PRINT " CECI NE SERA
                                JAMAIS AFFICHÉ "
```

Les quelques programmes qui ne sont pas en BASIC Microsoft sont en BASIC Dartmouth. Il est très proche du BASIC Microsoft à l'exception du backslash (\) utilisé comme séparateur d'instructions, à l'exception aussi du fait que si un IF-THEN est faux le contrôle passe à l'instruction suivante et pas nécessairement à la ligne suivante.

Conversion en autres Basic

BASIC Radio Shack : Approximativement 25 des jeux qui n'utilisent pas de chaînes tourneront sous BASIC Level 1; 20 autres pourront être convertis facilement par la conversion d'input numériques (1 à la place de Y, 0 pour N, etc.). Sous Level 2, changez RND (1) en RND (0). De même les définitions de fonctions, lorsqu'elles sont utilisées, doivent être développées.

BASIC Apple II : Tous les programmes tourneront directement en BASIC Applesoft avec peu de modifications ou pas du tout. En BASIC Integer les chaînes sont identiques au BASIC HP. Aussi les instructions multiples sur une ligne travaillent-elles différemment qu'en BASIC Microsoft.

BASIC PLUS DEC : Les programmes écrits en BASIC Altair seront entièrement compatibles avec le BASIC PLUS DEC.

BASIC HP : Des conversions seront nécessaires afin que certains programmes tournent sous BASIC HP. En premier lieu le BASIC HP ne permet pas l'indice zéro pour les tableaux. Aussi, si dans un programme l'indice zéro est utilisé, le BASIC HP rendra compte d'une erreur d'indice. La solution est d'ajouter un à tous les indices de tableau s'il est déterminé que le programme utilise l'indice zéro.

En second lieu, les chaînes de caractères diffèrent du BASIC Altair. Il n'y a pas de tableaux de chaînes. Si donc des tableaux chaînes sont utilisés dans un programme, une conversion doit être faite. Le tableau peut être converti en une chaîne simple ou en un tableau numérique, ou en une série d'instructions de data ou encore en un fichier de données. Le BASIC HP n'a pas non plus de fonctions RIGHT$, LEFT$ ou MID$. En remplacement substituez la chaîne normale HP en utilisant des conventions - pour l'instant, RIGHT$(X$,2) devient X$(LEN(X$)-1, LEN(X$).

En troisième lieu, le BASIC HP n'a pas d'instructions mutiples sur une ligne. Convertissez les lignes d'instructions multiples en plusieurs lignes séparées.

BASIC 6800 SWTPC : Des versions 2.0 et celles supérieures de ce BASIC seront presque compatibles. Comme le BASIC HP, le BASIC SWTPC ne permet pas l'indice zéro. Aussi les chaînes de caractères ne peuvent pas contenir plus de 32 caractères. Notez que pour générer aléatoirement des nombres RND(1) est utilisé en BASIC Altair alors qu'en BASIC SWTPC on utilise RND(0). Ces commentaires s'appliquent aussi au **BASIC disque MSI.**

BASIC TDL ZAPPLE 8K et 12K : Tous les programmes sont exécutables dans les deux BASIC TDL. Cependant le BASIC TDL ZAPPLE a un verbe RANDOMIZE qui doit être inséré au début d'un programme afin de rendre vrais les nombres pseudoaléatoires.

BASIC SOL : Les programmes travailleront directement en BASIC Sol Etendu. Beaucoup de programmes tourneront sous 5K Basic mais la majorité nécessitera une conversion considérable.

BASIC PET : Le BASIC PET de Commodore est identique au BASIC utilisé dans ce livre. De ce fait tous les jeux tourneront sans aucune conversion.

BASIC étendu 16K de Cromemco : Le BASIC de Cromemco permet des instructions multiples, mais certaines instructions doivent être la dernière d'une ligne, aussi des réarrangements peuvent être nécessaires. Des tableaux à deux dimensions doivent être explicitement dimensionnés (par défaut on admet un dimensionnement à 10 par 10). De même, les chaînes en BASIC Cromemco sont implémentées comme celles du BASIC HP et non comme celles du BASIC Altair.

BASIC Scientifique Ohio : La plupart des programmes tourneront directement sur Challenger 2P et de plus grands systèmes. Les 32 caractères par ligne d'écran du Challenger 1P et du Superboard nécessiteront une conversion de programme des routines d'affichage.

BASIC 8K IMSAI : Les programmes sont exécutables avec de petites ou aucune modifications.

BASIC Disque North Star : Ce Basic a les mêmes chaînes de caractères que le BASIC HP, aussi des conversions sont nécessaires. Notez aussi que la fonction SQRT est utilisée à la place de SQR.

BASIC 11K Polymorphic : Le séparateur d'instructions multiples est un backslash (/), et non les deux points. Comme dans le BASIC North Star, SQRT est utilisé à la place de SQR. En BASIC Poly, il ne vous est pas permis de sortir d'une boucle FOR prématurément, sauf si vous utilisez le verbe EXIT. Notez aussi que pour obtenir des nombres aléatoires, RND doit être utilisée avec une valeur « repère » entre 0 et 1, laquelle détermine à quel point commence dans la séquence de nombres aléatoires la fonction RND. La valeur « repère » est normalement basée sur l'heure du jour. Après initialisation de la fonction RND, utilisez RND(0) pour obtenir des nombres aléatoires.

E-BASIC (tourne sous système d'exploitation disque CP/M) : Tous les tableaux doivent être dimensionnés (il n'y a pas d'exception). Le verbe RANDOMIZE peut être utilisé, au début du programme, pour obtenir des nombres aléatoires. De même, les instructions multiples ne sont pas permises, sur une même ligne, aussi une conversion en plusieurs instructions simples sera nécessaire.

Et finalement...

Il est tout à fait fréquent que nous recevions des demandes de gens qui ont acheté ce livre et qui ont des difficultés à faire que leurs programmes tournent correctement. Des conversions à des versions radicalement différentes de BASIC (tel que le BASIC Integer d'Apple ou le BASIC HP 3000) sont difficiles; de ce fait il faut vous attendre à des problèmes ! Si vous avez un TRS 80 Level II, veuillez vous souvenir de changer RND(1) en RND(0) et de développer vous-même les définitions de fonction. Les fonctions définies par les utilisateurs sont la plupart du temps la manière la plus courte d'écrire une expression, et tout ce que vous avez à faire est de remplacer l'appel de fonction par la définition originale en remplaçant tous les paramètres qui seraient nécessaires. Pour l'instant, si le programme original donne :

```
10 DEF FNR(X)=INT(X*RND(1)+1)
    •
    •
    •
900 LET Q=FNR(10)+R
```

Convertissez ce qui suit :

```
10 REM FUNCTION DEFINITION REMOVED
    •
    •
    •
900 LET Q=INT(10*RND(0)+1)+R
```

Notez que nous avons remplacé le paramètre X dans la définition de fonction avec la valeur actuelle 10 dans l'appel de fonction (ligne 10) et aussi changé RND(1) en RND(0).

Evidemment, la manière la plus rapide d'obtenir du logiciel sans erreur est de le mettre entre les mains de plusieurs milliers d'utilisateurs. A ce point, nous sommes sûrs que (presque) toutes les erreurs ont été éliminées, mais puisqu'un autre volume *Nouveaux Jeux d'Ordinateur en BASIC* est en cours de rédaction, nous aurons le plaisir de revoir tout cela à nouveau.

Les Jeux

Acey Ducey

C'est une simulation du jeu de cartes Acey Ducey. Dans ce jeu, le donneur (l'ordinateur) distribue deux cartes, faces découvertes. Vous avez le choix de parier ou de ne pas parier selon que vous pensez que la prochaine carte distribuée viendra ou non se placer entre les deux premières.

Vous disposez au départ d'une somme d'argent (Q) de $ 100. Vous pouvez modifier l'instruction 110 si vous voulez commencer avec plus ou moins de $ 100. Le jeu continue jusqu'à ce que vous perdiez tout votre argent ou que vous interrompiez le programme.

L'auteur du programme initial était Bill Palmby de Prairie View, Illinois.

```
                ACEY DUCEY-JEU DE CARTES

CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


ACEY-DUCEY SE JOUE COMME CECI:

LE TENANCIER (ORDINATEUR) RETOURNE 2 CARTES.
VOUS POUVEZ PARIER OU NE PAS PARIER SELON QUE
VOUS PENSEZ QUE LA CARTE SUIVANTE AURA OU N'AURA PAS
UNE VALEUR COMPRISE ENTRE CELLES DES 2 AUTRES.

SI VOUS NE VOULEZ PAS PAS PARIER, ENTREZ 0

VOUS AVEZ MAINTENANT 100 DOLLARS.

VOICI VOS DEUX CARTES:
 5
 6

QUELLE EST VOTRE MISE? 0
ON SE DEGONFLE!!

VOICI VOS DEUX CARTES:
 6
 9

QUELLE EST VOTRE MISE? 10
 2
DESOLE, MAIS C'EST PERDU.
VOUS AVEZ MAINTENANT 90 DOLLARS.

VOICI VOS DEUX CARTES:
 7
AS

QUELLE EST VOTRE MISE? 30
DAME
VOUS AVEZ GAGNE!!!
VOUS AVEZ MAINTENANT 120 DOLLARS.

VOICI VOS DEUX CARTES:
 2
AS

QUELLE EST VOTRE MISE? 119
VALET
VOUS AVEZ GAGNE!!!
VOUS AVEZ MAINTENANT 239 DOLLARS.

VOICI VOS DEUX CARTES:
 9
ROI

QUELLE EST VOTRE MISE? 238
AS

DESOLE, MAIS C'EST PERDU.
VOUS AVEZ MAINTENANT 1 DOLLAR.

VOICI VOS DEUX CARTES:
 9
 10

QUELLE EST VOTRE MISE? 0
ON SE DEGONFLE!!

VOICI VOS DEUX CARTES:
 8
AS

QUELLE EST VOTRE MISE? 1
 2
DESOLE, MAIS C'EST PERDU.

DESOLE, MON POTE, MAIS VOUS ETES RATISSE.

ENCORE UNE FOIS (Y OU N)? N

O.K., J'ESPERE QUE VOUS AVEZ TROUVE CA AMUSANT!
```

```
10 PRINT TAB(26);"ACEY DUCEY-JEU DE CARTES":PRINT:PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
21 PRINT
22 PRINT
30 PRINT TAB(15);"ACEY-DUCEY SE JOUE COMME CECI: ":PRINT
40 PRINT TAB(15);"LE TENANCIER (ORDINATEUR) RETOURNE 2 CARTES."
50 PRINT TAB(15);"VOUS POUVEZ PARIER OU NE PAS PARIER SELON QUE"
60 PRINT TAB(15);"VOUS PENSEZ QUE LA CARTE SUIVANTE AURA OU N'AURA PAS"
70 PRINT TAB(15);"UNE VALEUR COMPRISE ENTRE CELLES DES 2 AUTRES.":PRINT
80 PRINT TAB(15);"SI VOUS NE VOULEZ PAS PAS PARIER, ENTREZ 0"
90 PRINT:PRINT
100 N=100
110 Q=100
120 PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT";Q;"DOLLARS."
130 PRINT
140 GOTO 260
210 Q=Q+M
220 GOTO 120
240 Q=Q-M
250 GOTO 120
260 PRINT"VOICI VOS DEUX CARTES: "
270 A=INT(14*RND(1))+2
280 IF A<2 THEN 270
290 IF A>14 THEN 270
300 B=INT(14*RND(1))+2
310 IF B<2 THEN 300
320 IF B>14 THEN 300
330 IF A>=B THEN 270
350 IF A<11 THEN 400
360 IF A=11 THEN 420
370 IF A=12 THEN 440
380 IF A=13 THEN 460
390 IF A=14 THEN 480
400 PRINT A
410 GOTO 500
420 PRINT"VALET"
430 GOTO 500
440 PRINT"DAME"
450 GOTO 500
460 PRINT"ROI"
470 GOTO 500
480 PRINT"AS"
500 IF B<11 THEN 550
510 IF B=11 THEN 570
520 IF B=12 THEN 590
530 IF B=13 THEN 610
540 IF B=14 THEN 630
550 PRINT B
560 GOTO 650
570 PRINT"VALET"
580 GOTO 650
590 PRINT"DAME"
600 GOTO 650
610 PRINT"ROI"
620 GOTO 650
630 PRINT"AS"
640 PRINT
650 PRINT
660 INPUT"QUELLE EST VOTRE MISE";M
670 IF M<>0 THEN 680
675 PRINT"ON SE DEGONFLE!!"
676 PRINT
677 GOTO 260
680 IF M<=Q THEN 730
690 PRINT"DESOLE, MON POTE, MAIS VOUS Y ALLEZ TROP FORT."
700 PRINT"IL NE VOUS RESTE QUE";Q;"DOLLARS A MISER."
710 GOTO 650
730 C=INT(14*RND(1))+2
740 IF C<2 THEN 730
750 IF C>14 THEN 730
760 IF C<11 THEN 810
770 IF C=11 THEN 830
780 IF C=12 THEN 850
790 IF C=13 THEN 870
800 IF C=14 THEN 890
810 PRINT C
820 GOTO 910
830 PRINT"VALET"
840 GOTO 910
850 PRINT"DAME"
860 GOTO 910
870 PRINT"ROI"
880 GOTO 910
890 PRINT "AS"
900 PRINT
910 IF C>A THEN 930
920 GOTO 970
930 IF C>=B THEN 970
950 PRINT"VOUS AVEZ GAGNE!!!"
960 GOTO 210
970 PRINT"DESOLE, MAIS C'EST PERDU."
980 IF M<Q THEN 240
990 PRINT
1000 PRINT
1010 PRINT"DESOLE, MON POTE, MAIS VOUS ETES RATISSE."
1015 PRINT:PRINT
1020 INPUT"ENCORE UNE FOIS (Y OU N)";A$
1025 PRINT:PRINT
1030 IF LEFT$(A$,1)="Y" OR LEFT$(A$,1)="y" THEN 110
1040 PRINT"O.K., J'ESPERE QUE VOUS AVEZ TROUVE CA AMUSANT!"
1050 END
```

Amazing (Le labyrinthe)

Ce programme imprime un labyrinthe différent à chaque fois qu'on l'utilise et n'assure qu'un seul chemin pour en sortir. Vous pouvez choisir les dimensions du labyrinthe, c'est-à-dire le nombre de carrés en largeur et en longueur.

L'auteur du programme initial était Jack Hauber de Windsor, Connecticut.

```
                              AMAZING
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGRAMME CREE DES LABYRINTHES AUX DIMENSIONS DE VOTRE CHOIX.
CHAQUE LABYRINTHE EST UNIQUE, ET N'A QU'UNE VOIE DE PASSAGE. LE
LABYRINTHE SE FORME SUR L'ECRAN. POUR AVOIR UN LABYRINTHE IMPRIME
EXECUTEZ LE PROGRAMME 'AMAZINGP' A LA PLACE DE CELUI-CI.


LARGEUR ET LONGUEUR, S.V.P (2 NOMBRES SEPARES PAR UNE VIRGULE)? 15,20

LE LABYRINTHE N'IRA PAS SUR L'ECRAN. LARGEUR MAXI 25;
LONGUEUR MAXI 10. FAITES UN NOUVEL ESSAI.


LARGEUR ET LONGUEUR, S.V.P (2 NOMBRES SEPARES PAR UNE VIRGULE)? 15,10
```

```
.--.--.--.  .--.--.--.--.--.--.--.--.--.--.--.
I           I     I                          I
:--:  :--:--:  :  :--:  :--:--:--:--:  :--:--.
I     I     I  I        I              I  I     I
:  :--:--:  :  :  :  :--:--:--:  :  :  :--:  .
I        I     I  I           I  I  I  I  I  I
:--:--:  :--:--:--:--:  :--:  :  :  :  :  :  .
I     I  I              I  I     I     I     I
:--:  :  :  :  :--:--:--:  :--:--:--:--:  :--.
I     I  I  I           I        I        I  I
:  :--:  :  :--:  :--:  :--:--:  :  :--:--:  .
I        I     I  I     I        I           I
:--:  :  :--:  :--:  :--:  :--:--:--:--:  :--.
I     I     I     I        I           I     I
:  :--:--:  :--:  :--:--:--:  :--:--:  :--:  .
I     I  I     I     I     I  I        I     I
:--:  :  :--:  :--:  :--:  :  :  :--:--:  :--.
I  I        I     I        I  I     I  I  I  I
:  :  :--:  :--:--:  :  :--:  :--:  :  :  :  .
I  I  I        I     I  I     I  I     I     I
:  :  :  :  :  :  :--:--:  :--:  :--:  :  :--.
I     I  I  I  I  I     I     I  I     I     I
:  :--:  :  :  :  :  :  :--:  :  :  :--:--:  .
I  I     I  I  I     I  I     I  I  I     I  I
:--:  :--:  :--:--:--:  :  :  :  :  :  :  :  .
I     I  I           I     I  I     I  I  I  I
:  :--:  :--:--:--:  :--:--:--:  :--:  :  :--.
I  I           I     I     I           I     I
:  :--:  :--:  :  :  :  :--:  :--:--:--:--:  .
I     I  I     I  I  I     I        I     I  I
:--:  :  :  :--:  :--:--:  :  :--:  :--:  :  .
I        I  I              I  I        I  I  I
:  :--:--:--:  :  :--:--:--:--:  :--:  :  :  .
I  I           I     I  I        I  I  I     I
:  :  :--:--:--:--:  :  :--:--:  :  :  :--.
I  I     I     I     I     I     I     I     I
:  :  :--:  :  :--:--:  :--:  :  :--:--:--:  .
I  I        I           I  I  I  I           I
:  :--:--:--:--:--:--:--:  :  :  :  :  :--:--.
I                          I  I     I        I
:--:--:--:--:--:--:--:--:--:  :--:--:--:--:--.
```

```
10 PRINT TAB(28);"AMAZING"
12 PRINT:PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT "CE PROGRAMME CREE DES LABYRINTHES AUX DIMENSIONS DE VOTRE CHOIX."
42 PRINT "CHAQUE LABYRINTHE EST UNIQUE, ET N'A QU'UNE VOIE DE PASSAGE. LE"
44 PRINT "LABYRINTHE SE FORME SUR L'ECRAN. POUR AVOIR UN LABYRINTHE IMPRIME"
46 PRINT "EXECUTEZ LE PROGRAMME 'AMAZINGP' A LA PLACE DE CELUI-CI.":PRINT:PRINT
100 INPUT
    "LARGEUR ET LONGUEUR, S.V.P (2 NOMBRES SEPARES PAR UNE VIRGULE)";H,V
101 IF H>26 OR V>10 THEN PRINT:
    PRINT "LE LABYRINTHE N'IRA PAS SUR L'ECRAN. LARGEUR MAXI 25;":
    PRINT "LONGUEUR MAXI 10. FAITES UN NOUVEL ESSAI.":PRINT:PRINT:GOTO 100
102 IF H<>1 AND V<>1 THEN 110
104 PRINT:PRINT "DIMENSIONS INUTILISABLES. NOUVEL ESSAI.":PRINT:PRINT:GOTO 100
110 DIM W(H,V),V(H,V)
120 PRINT
130 PRINT
140 PRINT
150 PRINT
160 Q=0:Z=0:X=INT(RND(1)*H+1)
165 FOR I=1 TO H
170 IF I=X THEN 173
171 PRINT ".--";:GOTO 180
173 PRINT ".  ";
180 NEXT I
190 PRINT "."
195 C=1:W(X,1)=C:C=C+1
200 R=X:S=1:GOTO 260
210 IF R<>H THEN 240
215 IF S<>V THEN 230
220 R=1:S=1:GOTO 250
230 R=1:S=S+1:GOTO 250
240 R=R+1
250 IF W(R,S)=0 THEN 210
260 IF R-1=0 THEN 530
265 IF W(R-1,S)<>0 THEN 530
270 IF S-1=0 THEN 390
280 IF W(R,S-1)<>0 THEN 390
290 IF R=H THEN 330
300 IF W(R+1,S)<>0 THEN 330
310 X=INT(RND(1)*3+1)
320 ON X GOTO 790,820,860
330 IF S<>V THEN 340
334 IF Z=1 THEN 370
338 Q=1:GOTO 350
340 IF W(R,S+1)<>0 THEN 370
350 X=INT(RND(1)*3+1)
360 ON X GOTO 790,820,910
370 X=INT(RND(1)*2+1)
380 ON X GOTO 790,820
390 IF R=H THEN 470
400 IF W(R+1,S)<>0 THEN 470
405 IF S<>V THEN 420
410 IF Z=1 THEN 450
415 Q=1:GOTO 430
420 IF W(R,S+1)<>0 THEN 450
430 X=INT(RND(1)*3+1)
440 ON X GOTO 790,860,910
450 X=INT(RND(1)*2+1)
460 ON X GOTO 790,860
470 IF S<>V THEN 490
480 IF Z=1 THEN 520
485 Q=1:GOTO 500
490 IF W(R,S+1)<>0 THEN 520
500 X=INT(RND(1)*2+1)
510 ON X GOTO 790,910
520 GOTO 790
530 IF S-1=0 THEN 670
540 IF W(R,S-1)<>0 THEN 670
545 IF R=H THEN 610
547 IF W(R+1,S)<>0 THEN 610
550 IF S<>V THEN 560
552 IF Z=1 THEN 590
554 Q=1:GOTO 570
560 IF W(R,S+1)<>0 THEN 590
570 X=INT(RND(1)*3+1)
580 ON X GOTO 820,860,910
590 X=INT(RND(1)*2+1)
600 ON X GOTO 820,860
610 IF S<>V THEN 630
620 IF Z=1 THEN 660
625 Q=1:GOTO 640
630 IF W(R,S+1)<>0 THEN 660
640 X=INT(RND(1)*2+1)
650 ON X GOTO 820,910
660 GOTO 820
670 IF R=H THEN 740
680 IF W(R+1,S)<>0 THEN 740
685 IF S<>V THEN 700
690 IF Z=1 THEN 730
695 Q=1:GOTO 830
700 IF W(R,S+1)<>0 THEN 730
710 X=INT(RND(1)*2+1)
720 ON X GOTO 860,910
730 GOTO 860
740 IF S<>V THEN 760
750 IF Z=1 THEN 780
755 Q=1:GOTO 770
760 IF W(R,S+1)<>0 THEN 780
770 GOTO 910
780 GOTO 1000
790 W(R-1,S)=C
800 C=C+1:V(R-1,S)=2:R=R-1
810 IF C=H*V+1 THEN 1010
815 Q=0:GOTO 260
820 W(R,S-1)=C
830 C=C+1
840 V(R,S-1)=1:S=S-1:IF C=H*V+1 THEN 1010
850 Q=0:GOTO 260
860 W(R+1,S)=C
870 C=C+1:IF V(R,S)=0 THEN 880
875 V(R,S)=3:GOTO 890
880 V(R,S)=2
890 R=R+1
900 IF C=H*V+1 THEN 1010
905 GOTO 530
910 IF Q=1 THEN 960
920 W(R,S+1)=C:C=C+1:IF V(R,S)=0 THEN 940
930 V(R,S)=3:GOTO 950
940 V(R,S)=1
950 S=S+1:IF C=H*V+1 THEN 1010
955 GOTO 260
960 Z=1
970 IF V(R,S)=0 THEN 980
975 V(R,S)=3:Q=0:GOTO 1000
980 V(R,S)=1:Q=0:R=1:S=1:GOTO 250
1000 GOTO 210
1010 FOR J=1 TO V
1011 PRINT "I";
1012 FOR I=1 TO H
1013 IF V(I,J)<2 THEN 1030
1020 PRINT "   ";
1021 GOTO 1040
1030 PRINT "  I";
1040 NEXT I
1041 PRINT
1043 FOR I=1 TO H
1045 IF V(I,J)=0 THEN 1060
1050 IF V(I,J)=2 THEN 1060
1051 PRINT ":  ";
1052 GOTO 1070
1060 PRINT ":--";
1070 NEXT I
1071 PRINT "."
1072 NEXT J
1073 END
```

Animal

A la différence des autres jeux sur ordinateur dans lesquels l'ordinateur choisit un nombre ou une lettre que vous devez deviner, dans ce jeu vous pensez à un animal, l'ordinateur vous pose des questions et essaie de deviner le nom de votre animal. Si l'ordinateur se trompe il vous posera une question pour différencier l'animal qu'il a deviné de celui auquel vous pensez. De cette façon l'ordinateur « apprend » les noms de nouveaux animaux. Les questions servant à différencier les nouveaux animaux doivent être entrées sans point d'interrogation.

Cette version du jeu ne comporte pas de dispositif de sauvegarde. Si votre système le permet, vous pouvez modifier le programme pour sauvegarder le tableau A $; rechargez ensuite le tableau lorsque vous voulez rejouer. De cette façon vous pouvez sauvegarder ce que l'ordinateur apprend sur toute une série de jeux.

A n'importe quel moment, si vous répondez « LIST » à la question « Pensez-vous à un animal », l'ordinateur vous dira tous les animaux qu'il connaît déjà.

Au début le programme commence en ne connaissant que POISSON et OISEAU. Lorsque vous constituez un fichier d'animaux, vous devez d'abord poser des questions simples, d'ordre général, et ensuite passer à des questions plus précises avec les animaux suivants. Par exemple, si votre premier animal était un éléphant, l'ordinateur vous posera une question pour différencier un éléphant d'un oiseau. Bien sûr il y a des centaines de possibilités, cependant si vous envisagez de constituer un grand fichier d'animaux, une bonne question à poser serait : « EST-CE UN MAMMIFÈRE ? »

Ce programme peut être facilement modifié afin de traiter de catégories de choses autres que des animaux, simplement en changeant les données initiales de la ligne 530 et les références de dialogue se rapportant aux animaux aux lignes 10, 40, 50, 130, 230, 240 et 600. Cela pourrait, dans un cadre pédagogique, constituer un précieux programme pour enseigner les caractéristiques distinctives de beaucoup de catégories de choses — les formations rocheuses, la géographie, la vie aquatique, les structures cellulaires, etc.

Développé à l'origine par Arthur Luehrmann au Dartmouth College, Animal a été par la suite abrégé et modifié par Nathan Teichholtz à DEC et Steve North à Creative Computing.

```
                          ANIMAL
          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



JOUEZ A "TROUVER L'ANIMAL"

Pensez a un animal et l'ordinateur essaiera de le trouver.
Tapez 'List' pour voir les animaux connus de l'ordinateur.



Pensez vous a un animal? Y
Nage-t-il? N
Est-ce un(e) oiseau? N

L'animal auquel vous pensiez etait un(e) ? ELEPHANT

SVP tapez une question permettant de distinguer un(e)
ELEPHANT d'un(e) oiseau :

? AIME T-IL LES CACAHUETES
Pour un(e) ELEPHANT la reponse serait ? Y

Pensez vous a un animal? Y
Nage-t-il? Y
Est-ce un(e) poisson? N

L'animal auquel vous pensiez etait un(e) ? PHOQUE

SVP tapez une question permettant de distinguer un(e)
PHOQUE d'un(e) poisson :

? A T-IL DES ECAILLES
Pour un(e) PHOQUE la reponse serait ? N

Pensez vous a un animal? Y
Nage-t-il? N
AIME T-IL LES CACAHUETES? N
Est-ce un(e) oiseau? N

L'animal auquel vous pensiez etait un(e) ? LION

SVP tapez une question permettant de distinguer un(e)
LION d'un(e) oiseau :

? RUGIT-IL
Pour un(e) LION la reponse serait ? Y

Pensez vous a un animal? Y
Nage-t-il? Y
A T-IL DES ECAILLES? N
Est-ce un(e) PHOQUE? N

L'animal auquel vous pensiez etait un(e) ? PIEUVRE

SVP tapez une question permettant de distinguer un(e)
PIEUVRE d'un(e) PHOQUE :

? A T-IL 8 TENTACULES
Pour un(e) PIEUVRE la reponse serait ? Y

Pensez vous a un animal? Y
Nage-t-il? N
AIME T-IL LES CACAHUETES? Y
Est-ce un(e) ELEPHANT? Y

Si l'on essayait avec un autre animal?

Pensez vous a un animal? Y
Nage-t-il? N
AIME T-IL LES CACAHUETES? N
RUGIT-IL? N
Est-ce un(e) oiseau? N

L'animal auquel vous pensiez etait un(e) ? BLOUMF

SVP tapez une question permettant de distinguer un(e)
BLOUMF d'un(e) oiseau :

? SON PRENOM EST IL NEPOMUCENE
Pour un(e) BLOUMF la reponse serait ? Y

Pensez vous a un animal? LIST

Les animaux que je connais deja sont:
ELEPHANT      poisson       LION          PHOQUE
PIEUVRE       oiseau        BLOUMF


Pensez vous a un animal? N
```

```
5 WIDTH 80:CLEAR 2000
6 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(33);"ANIMAL"
15 PRINT:PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT: PRINT: PRINT
40 PRINT "JOUEZ A ";CHR$(34);"TROUVER L'ANIMAL";CHR$(34)
45 PRINT
50 PRINT "Pensez a un animal et l'ordinateur essaiera de le trouver."
55 PRINT "Tapez 'List' pour voir les animaux connus de l'ordinateur.":PRINT
60 PRINT
70 DIM A$(200)
80 FOR I=0 TO 3
90 READ A$(I)
100 NEXT I
110 N=VAL(A$(0))
120 REM            PROGRAMME PRINCIPAL
130 PRINT:INPUT "Pensez vous a un animal";A$
135 IF LEFT$(A$,1)="N" OR LEFT$(A$,1)="n" THEN PRINT:PRINT:RUN "MENU"
140 IF A$="LIST" OR A$="List" OR A$="list" THEN 600
150 IF LEFT$(A$,1)<>"Y" AND LEFT$(A$,1)<>"y" THEN 120
160 K=1
170 GOSUB 390
180 IF LEN(A$(K))=0 THEN 999
190 IF LEFT$(A$(K),2)="\Q" THEN 170
200 PRINT "Est-ce un(e) ";RIGHT$(A$(K),LEN(A$(K))-2);
210 INPUT A$
220 A$=LEFT$(A$,1)
230 IF LEFT$(A$,1)="Y" OR LEFT$(A$,1)="y" THEN PRINT:
    PRINT "Si l'on essayait avec un autre animal?": GOTO 120
240 PRINT:INPUT "L'animal auquel vous pensiez etait un(e) ";V$
250 PRINT:PRINT "SVP tapez une question permettant de distinguer un(e)"
260 PRINT V$;" d'un(e) ";RIGHT$(A$(K),LEN(A$(K))-2);" :":PRINT
270 INPUT X$
280 PRINT "Pour un(e) ";V$;" la reponse serait ";
290 INPUT A$
300 A$=LEFT$(A$,1): IF A$<>"Y" AND A$<>"y" AND A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 280
302 IF A$="y" THEN A$="Y"
304 IF A$="n" THEN A$="N"
310 IF A$="Y" THEN B$="N"
320 IF A$="N" THEN B$="Y"
330 Z1=VAL(A$(0))
340 A$(0)=STR$(Z1+2)
350 A$(Z1)=A$(K)
360 A$(Z1+1)="\A"+V$
370 A$(K)="\Q"+X$+"\"+A$+STR$(Z1+1)+"\"+B$+STR$(Z1)+"\"
380 GOTO 120
390 REM      SOUS-PROGRAMME D'AFFICHAGE DES QUESTIONS
400 Q$=A$(K)
410 FOR Z=3 TO LEN(Q$)
415 IF MID$(Q$,Z,1)<>"\" THEN PRINT MID$(Q$,Z,1);: NEXT Z
420 INPUT C$
430 C$=LEFT$(C$,1)
432 IF C$="y" THEN C$="Y"
434 IF C$="n" THEN C$="N"
440 IF C$<>"Y" AND C$<>"y" AND C$<>"N" AND C$<>"n" THEN 410
450 T$="\"+C$
455 FOR X=3 TO LEN(Q$)-1
460 IF MID$(Q$,X,2)=T$ THEN 480
470 NEXT X
475 STOP
480 FOR Y=X+1 TO LEN(Q$)
490 IF MID$(Q$,Y,1)="\" THEN 510
500 NEXT Y
505 STOP
510 K=VAL(MID$(Q$,X+2,Y-X-2))
520 RETURN
530 DATA "4","\QNage-t-il\Y2\N3\","\Apoisson","\Aoiseau"
600 PRINT:PRINT "Les animaux que je connais deja sont:"
605 X=0
610 FOR I=1 TO 200
620 IF LEFT$(A$(I),2)<>"\A" THEN 650
624 PRINT TAB(15*X);
630 FOR Z=3 TO LEN(A$(I))
640 IF MID$(A$(I),Z,1)<>"\" THEN PRINT MID$(A$(I),Z,1);: NEXT Z
645 X=X+1: IF X=4 THEN X=0: PRINT
650 NEXT I
660 PRINT
670 PRINT
680 GOTO 120
999 END
```



Mon CÔTÉ

	6	5	4	3	2	1	
	000	000	000	000	000	000	
Ma MAISON							Votre MAISON
	000	000	000	000	000	000	
	1	2	3	4	5	6	

Votre CÔTÉ

Awari est un ancien jeu africain qui se joue avec sept bâtons et trente-six cailloux ou fèves, disposés comme il est montré ci-dessus. Le terrain est divisé en six compartiments ou trous de chaque côté. De plus il y a aux extrémités deux trous à part « ma maison » et « votre maison ».

Un coup consiste à prendre toutes les fèves d'un trou (non vide) situé de votre côté. Ces fèves sont alors « semées » une par une en commençant par le trou immédiatement sur la droite et en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Un tour comporte un ou deux coups. Si la dernière fève de votre coup est semée dans votre « maison », vous avez droit à un autre coup.

Si la dernière fève d'un coup est semée dans un trou vide, et si le trou opposé n'est pas vide, toutes les fèves de ce dernier trou ainsi que la dernière fève semée sont alors « capturées » et mises dans la « maison » du joueur.

Quand l'un des côtés est vide, la partie est terminée. Le joueur dont la maison contient le plus de fèves a gagné.

Sur ordinateur on affiche 14 nombres représentant les 14 trous.

```
   3 3 3 3 3 3
0              0
   3 3 3 3 3 3
```

Les trous de votre côté (en bas) sont numérotés de 1 à 6 et de gauche à droite. Ceux de mon côté (l'ordinateur) le sont à partir de ma gauche (votre droite).

Pour jouer un coup, vous entrez le numéro d'un trou. Si la dernière fève tombe dans votre maison, l'ordinateur affiche « AUTRE COUP ? » et vous jouez votre autre coup.

Le coup de l'ordinateur est affiché et suivi d'un schéma montrant la nouvelle situation. L'ordinateur vous laisse toujours jouer en premier, ce qui est supposé donner un léger avantage.

Il y a un mécanisme d'apprentissage dans le programme pour améliorer le jeu de l'ordinateur au fur et à mesure des parties.

La version originale d'Awari, écrite par Geoff Wyvill de Bradford, dans le Yorkshire en Angleterre, a été adoptée pour ce programme.

```
                    AWARI

CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



     3   3   3   3   3   3
  0                          0
     3   3   3   3   3   3

VOTRE COUP ? 5

     3   3   3   3   3   4
  0                          1
     3   3   3   3   0   4

VOICI MON COUP 2
     3   4   4   4   0   4
  0                          1
     3   3   3   3   0   4

VOTRE COUP ? 4

     3   4   4   4   0   4
  0                          2
     3   3   3   0   1   5

AUTRE COUP ? 1

     3   4   4   0   0   4
  0                          7
     0   4   4   0   1   5

VOICI MON COUP 4
     0   5   0   0   0   4
  6                          7
     0   4   4   0   1   5

VOTRE COUP ? 3

     0   5   0   0   0   4
  6                          8
     0   4   0   1   2   6

AUTRE COUP ? 5

     0   5   0   0   0   4
  6                          9
     0   4   0   1   0   7

VOICI MON COUP 5
     1   0   0   0   0   4
  7                          9
     1   5   1   1   0   7

VOTRE COUP ? 2

     1   0   0   0   0   4
  7                          10
     1   0   2   2   1   8

AUTRE COUP ? 3

     1   0   0   0   0   4
  7                          10
     1   0   0   3   2   8

VOICI MON COUP 6,1
     0   1   1   1   1   0
  8                          10
     1   0   0   3   2   8

VOTRE COUP ? 5

     0   1   1   1   1   0
  8                          11
     1   0   0   3   0   9

AUTRE COUP ? 4

     0   1   1   1   1   0
  8                          12
     1   0   0   0   1  10

VOICI MON COUP 5
     0   0   1   1   1   0
 10                          12
     0   0   0   0   1  10

VOTRE COUP ? 6

     1   0   2   2   2   1
 11                          15
     1   0   0   0   1   0

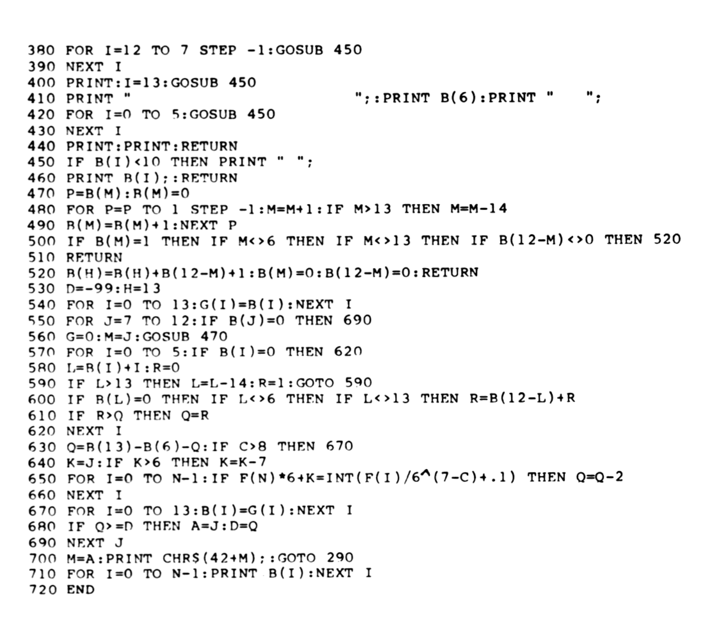
VOICI MON COUP 6,4
     0   1   0   2   2   1
 14                          15
     0   0   0   0   1   0

VOTRE COUP ? 5

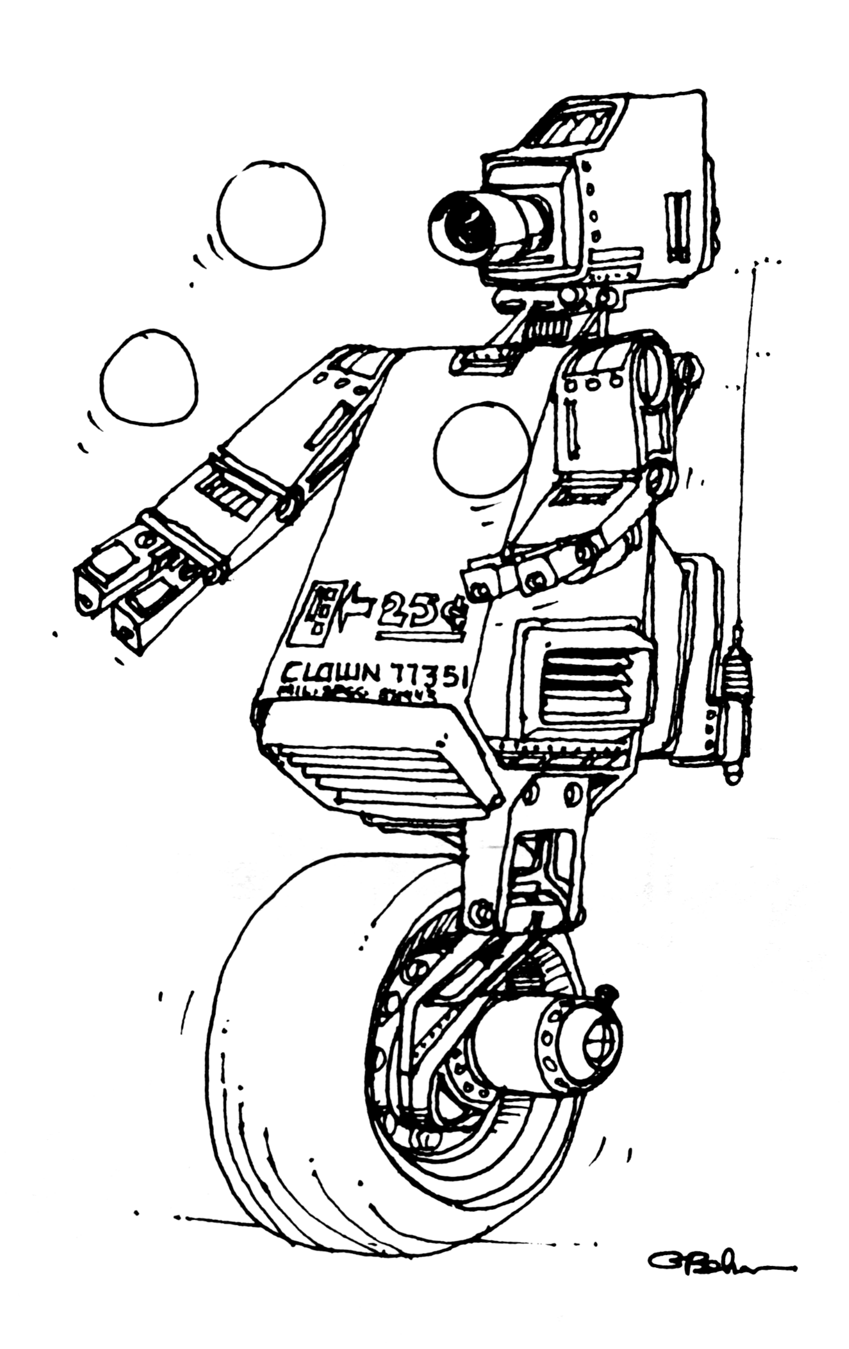
     0   1   0   2   2   0
 14                          17
     0   0   0   0   0   0


PARTIE TERMINEE.
VOUS GAGNEZ PAR 3 POINTS
AUTRE PARTIE? N
```

```
20 PRINT TAB(34);"AWARI":PRINT:PRINT
30 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
50 DATA 0
60 DIM B(13),G(13),F(50):READ N
70 PRINT:PRINT:E=0
80 FOR I=0 TO 12:B(I)=3:NEXT I
90 C=0:F(N)=0:B(13)=0:B(6)=0
100 GOSUB 370
110 PRINT "VOTRE COUP ";:GOSUB 240
120 IF E=0 THEN 190
130 IF M=H THEN GOSUB 230
140 IF E=0 THEN 190
150 PRINT "VOICI MON COUP ";:GOSUB 530
160 IF E=0 THEN 190
170 IF M=H THEN PRINT ",";:GOSUB 530
180 IF E>0 THEN 100
190 PRINT:PRINT"PARTIE TERMINEE."
200 D=B(6)-B(13):IF D<0 THEN PRINT "JE GAGNE PAR";-D;"POINTS.":GOTO 2000
210 N=N+1:IF D=0 THEN PRINT "PARTIE NULLE":GOTO 2000
220 PRINT "VOUS GAGNEZ PAR";D;"POINTS":GOTO 2000
230 PRINT "AUTRE COUP ";
240 INPUT M:IF M<7 THEN IF M>0 THEN M=M-1:GOTO 260
250 PRINT "COUP INTERDIT":GOTO 230
260 IF B(M)=0 THEN 250
270 H=6:GOSUB 290
280 GOTO 370
290 K=M:GOSUB 470
300 E=0:IF K>6 THEN K=K-7
310 C=C+1:IF C<9 THEN F(N)=F(N)*6+K
320 FOR I=0 TO 5:IF B(I)<>0 THEN 350
330 NEXT I
340 RETURN
350 FOR I=7 TO 12:IF B(I)<>0 THEN E=1:RETURN
351 NEXT I
352 RETURN
370 PRINT:PRINT"   ";
```



```
380 FOR I=12 TO 7 STEP -1:GOSUB 450
390 NEXT I
400 PRINT:I=13:GOSUB 450
410 PRINT "                                ";:PRINT B(6):PRINT "   ";
420 FOR I=0 TO 5:GOSUB 450
430 NEXT I
440 PRINT:PRINT:RETURN
450 IF B(I)<10 THEN PRINT " ";
460 PRINT B(I);:RETURN
470 P=B(M):B(M)=0
480 FOR P=P TO 1 STEP -1:M=M+1:IF M>13 THEN M=M-14
490 B(M)=B(M)+1:NEXT P
500 IF B(M)=1 THEN IF M<>6 THEN IF M<>13 THEN IF B(12-M)<>0 THEN 520
510 RETURN
520 B(H)=B(H)+B(12-M)+1:B(M)=0:B(12-M)=0:RETURN
530 D=-99:H=13
540 FOR I=0 TO 13:G(I)=B(I):NEXT I
550 FOR J=7 TO 12:IF B(J)=0 THEN 690
560 G=0:M=J:GOSUB 470
570 FOR I=0 TO 5:IF B(I)=0 THEN 620
580 L=B(I)+I:R=0
590 IF L>13 THEN L=L-14:R=1:GOTO 590
600 IF B(L)=0 THEN IF L<>6 THEN IF L<>13 THEN R=B(12-L)+R
610 IF R>Q THEN Q=R
620 NEXT I
630 Q=B(13)-B(6)-Q:IF C>8 THEN 670
640 K=J:IF K>6 THEN K=K-7
650 FOR I=0 TO N-1:IF F(N)*6+K=INT(F(I)/6^(7-C)+.1) THEN Q=Q-2
660 NEXT I
670 FOR I=0 TO 13:B(I)=G(I):NEXT I
680 IF Q>=D THEN A=J:D=Q
690 NEXT J
700 M=A:PRINT CHR$(42+M);:GOTO 290
710 FOR I=0 TO N-1:PRINT B(I):NEXT I
720 END
```


25¢
CLOWN 77351

Bagels

Dans ce jeu, l'ordinateur choisit un nombre secret à 3 chiffres en utilisant les chiffres de 0 à 9 et vous essayez de le deviner. Vous avez droit à vingt essais. Aucun chiffre n'est répété. Après chaque essai, l'ordinateur commente votre proposition de la manière suivante :

PICO	Un chiffre est correct mais n'est pas à la bonne place
FERMI	Un chiffre se trouve à la bonne place
BAGELS	Aucun chiffre n'est correct

Vous apprendrez à tirer des conclusions de ces indications, et, avec de la pratique, vous apprendrez à améliorer votre score. Il y a plusieurs bonnes stratégies pour jouer au Bagels. Lorsque vous en aurez trouvé une bonne, voyez si vous pouvez l'améliorer ou essayez une stratégie complètement différente et voyez si elle est meilleure. Bien que l'ordinateur vous accorde vingt essais, vous devriez pouvoir deviner le nombre au bout de huit, si vous utilisez une bonne stratégie.

Les auteurs originaux de ce programme sont D. Resek et P. Rowe du Lawrence Hall of Science, Berkeley, Californie.

```
                              BAGELS

            CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


DESIREZ VOUS VOIR LES REGLES ( Y ou N )? Y

J'AI EN TETE UN NOMBRE DE 3 CHIFFRES. ESSAYEZ DE LE TROUVER.
JE VOUS FOURNIRAI LES INDICATIONS SUIVANTES:

   PICO   - UN CHIFFRE CORRECT MAIS EN MAUVAISE POSITION
   FERMI  - UN CHIFFRE CORRECT ET EN BONNE POSITION
   BAGELS - AUCUN CHIFFRE CORRECT

O.K.  J'AI EN TETE UN NOMBRE.
ESSAI NR 1    ? 123
PICO PICO
ESSAI NR 2    ? 432
PICO FERMI
ESSAI NR 3    ? 352
PICO PICO PICO
ESSAI NR 4    ? 235
C'EST BIEN LUI!!!

ON REJOUE ( Y ou N )? Y

O.K.  J'AI EN TETE UN NOMBRE.
ESSAI NR 1    ? 789
PICO
ESSAI NR 2    ? 123
BAGELS
ESSAI NR 3    ? 457
PICO PICO
ESSAI NR 4    ? 458
PICO
ESSAI NR 5    ? 467
PICO PICO
ESSAI NR 6    ? 456
PICO
ESSAI NR 7    ? 456
PICO
ESSAI NR 8    ? 407
PICO PICO PICO
ESSAI NR 9    ? 740
PICO PICO PICO
ESSAI NR 10   ? 074
C'EST BIEN LUI!!!

ON REJOUE ( Y ou N )? Y

O.K.  J'AI EN TETE UN NOMBRE.
ESSAI NR 1    ? 012
BAGELS
ESSAI NR 2    ? 345
FERMI
ESSAI NR 3    ? 678
PICO
ESSAI NR 4    ? 932
PICO PICO
ESSAI NR 5    ? 396
FERMI FERMI
ESSAI NR 6    ? 397
C'EST BIEN LUI!!!

ON REJOUE ( Y ou N )? N

VOUS AVEZ MARQUE 3 POINT(S) AU BAGELS!!
CA VOUS A PLU, J'ESPERE.  SALUT!!
```

```
5 PRINT TAB(33);"BAGELS":PRINT
10 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY":PRINT:PRINT
15 REM *** BAGLES NUMBER GUESSING GAME
20 REM *** ORIGINAL SOURCE UNKNOWN BUT SUSPECTED TO BE
25 REM *** LAWRENCE HALL OF SCIENCE, U.C. BERKELY
30 DIM A1(6),A(3),B(3)
40 Y=0:T=255
50 PRINT:PRINT:PRINT
70 INPUT "DESIREZ VOUS VOIR LES REGLES ( Y ou N )";A$
90 IF LEFT$(A$,1)="N" OR LEFT$(A$,1)="n" THEN 150
100 PRINT:PRINT "J'AI EN TETE UN NOMBRE DE 3 CHIFFRES. ESSAYEZ DE LE TROUVER."
110 PRINT "JE VOUS FOURNIRAI LES INDICATIONS SUIVANTES:":PRINT
120 PRINT "   PICO   - UN CHIFFRE CORRECT MAIS EN MAUVAISE POSITION"
130 PRINT "   FERMI  - UN CHIFFRE CORRECT ET EN BONNE POSITION"
140 PRINT "   BAGELS - AUCUN CHIFFRE CORRECT"
150 FOR I=1 TO 3
160 A(I)=INT(10*RND(1))
165 IF I-1=0 THEN 200
170 FOR J=1 TO I-1
180 IF A(I)=A(J) THEN 160
190 NEXT J
200 NEXT I
210 PRINT:PRINT "O.K.  J'AI EN TETE UN NOMBRE."
220 FOR I=1 TO 20
230 PRINT "ESSAI NR";I,
240 INPUT A$
245 IF LEN(A$)<>3 THEN 630
250 FOR Z=1 TO 3:A1(Z)=ASC(MID$(A$,Z,1)):NEXT Z
260 FOR J=1 TO 3
270 IF A1(J)<48 THEN 300
280 IF A1(J)>57 THEN 300
285 B(J)=A1(J)-48
290 NEXT J
295 GOTO 320
300 PRINT "QUOI?"
310 GOTO 230
320 IF B(1)=B(2) THEN 650
330 IF B(2)=B(3) THEN 650
340 IF B(3)=B(1) THEN 650
350 C=0:D=0
360 FOR J=1 TO 2
370 IF A(J)<>B(J+1) THEN 390
380 C=C+1
390 IF A(J+1)<>B(J) THEN 410
400 C=C+1
410 NEXT J
420 IF A(1)<>B(3) THEN 440
430 C=C+1
440 IF A(3)<>B(1) THEN 460
450 C=C+1
460 FOR J=1 TO 3
470 IF A(J)<>B(J) THEN 490
480 D=D+1
490 NEXT J
500 IF D=3 THEN 680
505 IF C=0 THEN 545
520 FOR J=1 TO C
530 PRINT "PICO ";
540 NEXT J
545 IF D=0 THEN 580
550 FOR J=1 TO D
560 PRINT "FERMI ";
570 NEXT J
580 IF C+D<>0 THEN 600
590 PRINT "BAGELS";
600 PRINT
605 NEXT I
610 PRINT "OH BON."
615 PRINT "CA FAIT 20 ESSAIS.  MON NOMBRE ETAIT";100*A(1)+10*A(2)+A(3)
630 PRINT "ESSAYEZ DE TROUVER UN NOMBRE DE 3 CHIFFRES.":GOTO 230
650 PRINT "OH, J'AI OUBLIE DE VOUS DIRE QUE LE NOMBRE AUQUEL JE PENSE"
660 PRINT "N'A PAS 2 CHIFFRES PAREILS.":GOTO 230
680 PRINT "C'EST BIEN LUI!!!":PRINT
690 Y=Y+1
700 INPUT "ON REJOUE ( Y ou N )";A$
720 IF LEFT$(A$,1)="Y" OR LEFT$(A$,1)="y" THEN 150
730 IF Y=0 THEN 750
740 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ MARQUE";Y;"POINT(S) AU BAGELS!!"
750 PRINT "CA VOUS A PLU, J'ESPERE.  SALUT!!"
999 END
```

Banner* (La bannière)

Ce programme réalise une grande bannière sur un terminal, à partir de n'importe quel message que vous entrez. La longueur du message peut être aussi longue qu'une variable chaîne le permet dans votre version de BASIC. Les lettres peuvent avoir la dimension que vous souhaitez bien que la hauteur de la lettre plus l'espace du côté gauche ne doivent pas excéder 15 centimètres. Faites l'expérience avec la hauteur et la largeur jusqu'à ce que vous obteniez un résultat plaisant quel que soit le terminal que vous utilisez. Les lettres et les caractères permis sont définis dans les instructions data 899 à 940.

Beaucoup de personnes semblent avoir des difficultés à faire fonctionner ce programme, cependant après une vérification minutieuse, nous garantissons que la version présentée a fonctionné correctement. Nous soupçonnons que le problème dépend du Basic lui-même et de la manière dont il lit et restitue les fichiers de données.

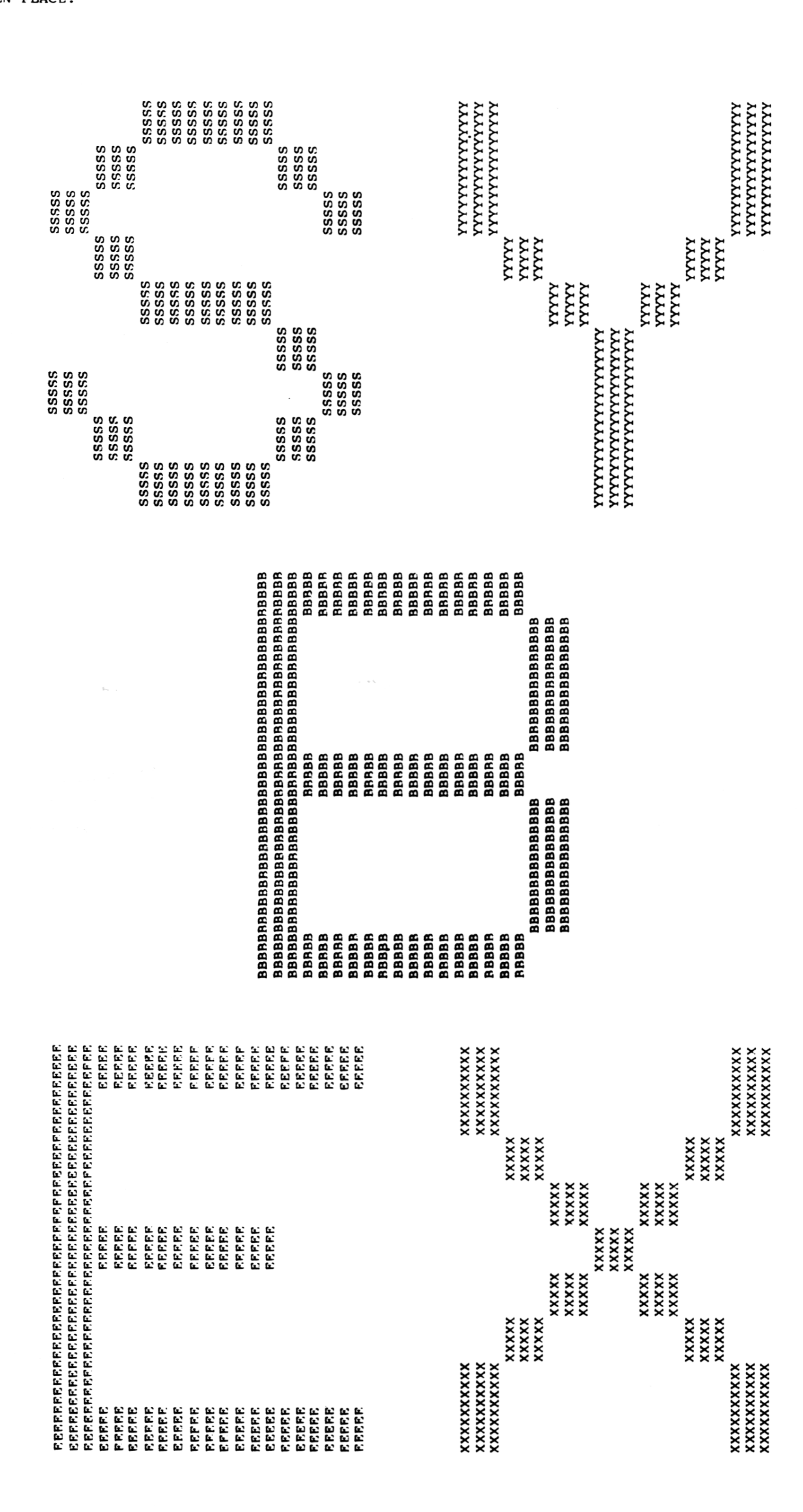
Ce programme a été écrit par Léonard Rosendust de Brooklyn, New York.

```
10 INPUT "DIMENSION HORIZONTALE LETTRE ";X
20 INPUT "DIMENSION VERTICALE LETTRE ";Y:PRINT
21 INPUT "VOULEZ VOUS QUE LA BANNIERE SOIT CENTREE ";L$
   IF LEFT$(L$,1)="N" OR LEFT$(L$,1)="n" THEN
   PRINT "LE REGLAGE DIABLO (ESCAPE 9) PEUT SERVIR POUR LA MARGE GAUCHE"
22 G1=0:IF LEFT$(L$,1)="Y" OR LEFT$(L$,1)="y" THEN G1=1
29 PRINT:PRINT "MESSAGE (EN CAPITALES)";
30 INPUT A$
31 INPUT
   "CARACT. PR IMPR.(TAPEZ 'ALL' SI VOUS VOULEZ LE CARACTERE EN COURS)";M$
35 PRINT:LINE INPUT "ENREZ 'RETURN' QUAND PAPIER EN PLACE.";RR$
36 PRINT:PRINT:PRINT "---    J'ecris    ---":PRINT:PRINT
40 A=ASC(LEFT$(A$,1))
50 REM
60 REM
70 FOR T=1 TO LEN(A$)
80 P$=MID$(A$,T,1)
90 FOR O=1 TO 50
95 READ S$,S(1),S(2),S(3),S(4),S(5),S(6),S(7)
96 IF P$=" " THEN 812
100 IF P$=S$ THEN 200
120 NEXT O
200 RESTORE
201 X$=M$
202 IF M$="ALL" OR M$="All" OR M$="all" THEN X$=S$
205 FOR U=1 TO 7
210 FOR K=8 TO 0 STEP -1
230 IF 2^K<S(U) THEN 270
240 J(9-K)=0
250 GOTO 280
270 J(9-K)=1: S(U)=S(U)-2^K
272 IF S(U)=1 THEN 815
280 NEXT K
445 FOR T1=1 TO X
447 LPRINT TAB((63-4.5*Y)*G1/(LEN(X$))+1);
450 FOR B=1 TO F(U)
460 IF J(B)=0 THEN 500
465 FOR I=1 TO Y: LPRINT X$;: NEXT I
470 GOTO 600
500 FOR I=1 TO Y
510 FOR I1=1 TO LEN(X$)
520 LPRINT " ";: NEXT I1
530 NEXT I
600 NEXT B
620 LPRINT
630 NEXT T1
700 NEXT U
750 FOR H=1 TO 2*X: LPRINT: NEXT H
800 NEXT T
806 LPRINT CHR$(12)
810 END
812 FOR H=1 TO 7*X: LPRINT: NEXT H
813 GOTO 800
815 F(U)=9-K: GOTO 445
899 DATA " ",0,0,0,0,0,0,0
900 DATA "A",505,37,35,34,35,37,505
901 DATA "G",125,131,258,258,290,163,101
902 DATA "E",512,274,274,274,274,258,258
903 DATA "T",2,2,2,512,2,2,2
904 DATA "W",256,257,129,65,129,257,256
905 DATA "L",512,257,257,257,257,257,257
906 DATA "S",69,139,274,274,274,163,69
907 DATA "O",125,131,258,258,258,131,125
908 DATA "N",512,7,9,17,33,193,512
909 DATA "F",512,18,18,18,18,2,2
910 DATA "K",512,17,17,41,69,131,258
911 DATA "B",512,274,274,274,274,274,239
912 DATA "D",512,258,258,258,258,131,125
913 DATA "H",512,17,17,17,17,17,512
914 DATA "M",512,7,13,25,13,7,512
915 DATA "?",5,3,2,354,18,11,5
916 DATA "U",128,129,257,257,257,129,128
917 DATA "R",512,18,18,50,82,146,271
918 DATA "P",512,18,18,18,18,18,15
919 DATA "Q",125,131,258,258,322,131,381
920 DATA "Y",8,9,17,481,17,9,8
921 DATA "V",64,65,129,257,129,65,64
922 DATA "X",388,69,41,17,41,69,388
923 DATA "Z",386,322,290,274,266,262,260
924 DATA "I",258,258,258,512,258,258,258
925 DATA "C",125,131,258,258,258,131,69
926 DATA "J",65,129,257,257,257,129,128
927 DATA "1",0,0,261,259,512,257,257
928 DATA "2",261,387,322,290,274,267,261
929 DATA "*",69,41,17,512,17,41,69
930 DATA "3",66,130,258,274,266,150,100
931 DATA "4",33,49,41,37,35,512,33
932 DATA "5",160,274,274,274,274,274,226
933 DATA "6",194,291,293,297,305,289,193
934 DATA "7",258,130,66,34,18,10,8
935 DATA "8",69,171,274,274,274,171,69
936 DATA "9",263,138,74,42,26,10,7
937 DATA "=",41,41,41,41,41,41,41
938 DATA "!",1,1,1,384,1,1,1
939 DATA "0",57,69,131,258,131,69,57
940 DATA ".",1,1,129,449,129,1,1
1000 STOP
1002 END
```

* Cette version est destinée à une exécution sur une imprimante.

```
ENREZ 'RETURN' QUAND PAPIER EN PLACE.

---   J'ecris   ---
```



```
***************
*   BANNER    *
***************

DIMENSION HORIZONTALE LETTRE            ? 3
DIMENSION VERTICALE UNE LETTRE           ? 5

VOULEZ VOUS QUE LA BANNIERE SOIT CENTREE              ? N
LE REGLAGE DIABLO (ESCAPE 9) PEUT SERVIR POUR LA MARGE GAUCHE

MESSAGE (EN CAPITALES)? SYBEX
CARACT. PR IMPR.(TAPEZ 'ALL' SI VOUS VOULEZ LE CARACTERE EN COURS)? ALL
```

Basketball

Ce programme simule un match de basketball entre le Dartmouth College et un adversaire de votre choix. Vous êtes le capitaine de Dartmouth et vous contrôlez la stratégie d'attaque et de défense tout au long de la partie. Il y a quatre sortes de tirs : 1. Tir long en sautant (9 m), 2. Tir court en sautant (4 m 50), 3. Panier, 4. Tir sur place. Les deux équipes utilisent la même défense, mais vous pouvez la déterminer : faire le pressing (6), le marquage individuel (6.5), défendre la zone (7), défense libre (7). Pour changer la défense, tapez « 0 » à votre prochain tir.

Remarque : Le jeu est légèrement en faveur de Dartmouth. La probabilité moyenne pour qu'un tir de Dartmouth soit bon est de 62,95 % comparé à une probabilité de 61,85 % pour leur adversaire. (Cela rend le match de démonstration assez remarquable dans la mesure où Cornell a gagné par un score de 45 à 42. Hourra pour Big Red !)

L'auteur original de ce jeu était Charles Bacheller du Dartmouth College.

```
                         BASKETBALL
          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES LE CAPITAINE DE L'EQUIPE DE PRINCETON ET SON
ENTRAINEUR.  CODEZ LES TIRS COMME SUIT:  1. TIR LONG(30 PIEDS)
EN SAUTANT; 2. TIR COURT(15 PIEDS) EN SAUTANT; 3. SOUS LE PANIER;
4. DE PIED FERME.

LES 2 EQUIPES UTILISERONT LA MEME DEFENSE. CODEZ LA DEFENSE COMME
SUIT:  6. ATTAQUE; 6.5 MARQUAGE; 7. ZONE; 7.5 LIBRE.
POUR CHANGER DE DEFENSE, ENTREZ 0 A VOTRE PROCHAIN COUP

AU DEBUT VOTRE DEFENSE SERA? 7

QUEL SERA VOTRE ADVERSAIRE? C.S.TRIFOUILLY


SAUT AU CENTRE
C.S.TRIFOUILLY DRIBBLE.

TIR EN SAUTANT.
A COTE DU PANIER.
PRINCETON CONTROLE LE REBOND.

A VOUS DE TIRER? 2
TIR EN SAUTANT
TIR MANQUE.
REBOND PRIS PAR C.S.TRIFOUILLY

DE PIED FERME.
TIR RATE.
PRINCETON CONTROLE LE REBOND.

A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR REUSSI.  2 POINTS.
SCORE:  2 TO 0

DE PIED FERME.
BON TIR.
SCORE:  2 TO 2

A VOUS DE TIRER? 1
TIR EN SAUTANT
TIR MANQUE.
REBOND PRIS PAR C.S.TRIFOUILLY

DE PIED FERME.
TIR RATE.
C.S.TRIFOUILLY CONTROLE LE REBOND.
DE PIED FERME.
TIR RATE.
C.S.TRIFOUILLY CONTROLE LE REBOND.
DE PIED FERME.
BON TIR.
SCORE:  2 TO 4

A VOUS DE TIRER? 4
DE PIED FERME.
TIR A COTE DU PANIER.
PRINCETON PREND LE CONTROLE AU REBOND.
DE PIED FERME.
TIR REUSSI.  2 POINTS.
SCORE:  4 TO 4

TIR EN SAUTANT.
JOUEUR AGRESSE.  2 TIRS.
LE TIREUR REUSSIT LES 2 LANCES.
SCORE:  4 TO 6

A VOUS DE TIRER? 2
TIR EN SAUTANT
TIR CONTRE.  BALLE CONTROLEE PAR C.S.TRIFOUILLY.

TIR EN SAUTANT.
TIR REUSSI.
SCORE:  4 TO 8

A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR REUSSI.  2 POINTS.
SCORE:  6 TO 8

DE PIED FERME.
TIR RATE.
PRINCETON CONTROLE LE REBOND.

A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR REUSSI.  2 POINTS.
SCORE:  8 TO 8

TIR EN SAUTANT.
TIR REUSSI.
SCORE:  8 TO 10

A VOUS DE TIRER? 1
TIR EN SAUTANT
TIR MANQUE.
REBOND PRIS PAR C.S.TRIFOUILLY

TIR EN SAUTANT.
JOUEUR AGRESSE.  2 TIRS.
LE TIREUR REUSSIT LES 2 LANCES.
SCORE:  8 TO 12

A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR REUSSI.  2 POINTS.
SCORE:  10 TO 12

SOUS LEPANIER.
TIR RATE.
C.S.TRIFOUILLY CONTROLE LE REBOND.
PASSE EN ARRIERE PRISE PAR DEFENSE DE C.S.TRIFOUILLY

TIR EN SAUTANT.
TIR REUSSI.
SCORE:  10 TO 14
```

Plus tard dans le jeu...

```
A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR REUSSI.  2 POINTS.
SCORE:  38 TO 44

DE PIED FERME.
TIR RATE.
PRINCETON CONTROLE LE REBOND.

A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR A COTE DU PANIER.
C.S.TRIFOUILLY PREND LE CONTROLE AU REBOND.

SOUS LEPANIER.
BON TIR.
SCORE:  38 TO 46
A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR REUSSI.  2 POINTS.
SCORE:  40 TO 46

SOUS LEPANIER.
BON TIR.
SCORE:  40 TO 48

A VOUS DE TIRER? 3

    *** 2 MINUTES D'ARRETS DE JEU ***

SOUS LE PANIER.
TIREUR AGRESSE.  2 TIRS.
LE TIREUR REUSSIT LES 2 LANCES.
SCORE:  42 TO 48

SOUS LEPANIER.
BON TIR.
SCORE:  42 TO 50

A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR REUSSI.  2 POINTS.
SCORE:  44 TO 50

SOUS LEPANIER.
BON TIR.
SCORE:  44 TO 52

A VOUS DE TIRER? 2
TIR EN SAUTANT
CHARGE IRREGULIERE.  PRINCETON PERD LA BALLE.

TIR EN SAUTANT.
TIR REUSSI.
SCORE:  44 TO 54

A VOUS DE TIRER? 2
TIR EN SAUTANT
TIR MANQUE.
PRINCETON PREND LE CONTROLE AU REBOND.
VOUS REPRENEZ LA BALLE SUR UNE PASSE ARRIERE. A
TIR EN SAUTANT                      VOUS DE TIRER? 1
TIR MANQUE.
REBOND PRIS PAR C.S.TRIFOUILLY

DE PIED FERME.
TIR RATE.
C.S.TRIFOUILLY CONTROLE LE REBOND.
DE PIED FERME.
BON TIR.
SCORE:  44 TO 56

A VOUS DE TIRER? 3
SOUS LE PANIER.
TIR CONTRE. LA BALLE PASSE A  C.S.TRIFOUILLY

SOUS LEPANIER.
BON TIR.
SCORE:  44 TO 58

A VOUS DE TIRER? 3

    ***** FIN DE LA PARTIE *****
SCORE FINAL: PRINCETON: 44    C.S.TRIFOUILLY: 58
File not found in 520
Ok
```

```
5 PRINT TAB(31);"BASKETBALL"
7 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
8 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT "VOUS ETES LE CAPITAINE DE L'EQUIPE DE PRINCETON ET SON"
20 PRINT "ENTRAINEUR.  CODEZ LES TIRS COMME SUIT:  1. TIR LONG(30 PIEDS)"
30 PRINT "EN SAUTANT; 2. TIR COURT(15 PIEDS) EN SAUTANT; 3. SOUS LE PANIER;"
40 PRINT "4. DE PIED FERME.":PRINT
60 PRINT "LES 2 EQUIPES UTILISERONT LA MEME DEFENSE. CODEZ LA DEFENSE COMME"
70 PRINT "SUIT:  6. ATTAQUE; 6.5 MARQUAGE; 7. ZONE; 7.5 LIBRE."
72 PRINT "POUR CHANGER DE DEFENSE, ENTREZ 0 A VOTRE PROCHAIN COUP":PRINT
76 INPUT "AU DEBUT VOTRE DEFENSE SERA";D:IF D<6 THEN 2010
79 PRINT
80 INPUT "QUEL SERA VOTRE ADVERSAIRE";O$
90 PRINT:PRINT
370 PRINT "SAUT AU CENTRE"
390 IF RND(1)> 3/5 THEN 420
400 PRINT O$;" DRIBBLE."
410 GOTO 3000
420 PRINT "PRINCETON DRIBBLE."
425 PRINT
430 INPUT "A VOUS DE TIRER";Z
440 P=0
445 IF Z<>INT(Z) THEN 455
446 IF Z<0 OR Z>4 THEN 455
447 GOTO 460
455 PRINT "REPONSE NON VALABLE.  RECOMMENCEZ. ";:GOTO 430
460 IF RND(1)<.5 THEN 1000
480 IF T<100 THEN 1000
490 PRINT
491 IF S(1)<>S(0) THEN 510
492 PRINT:PRINT "    ***** FIN 2EME MI-TEMPS *****":PRINT
493 PRINT "SCORE A LA FIN DU TEMPS REGLEMENTAIRE:"
494 PRINT "          PRINCETON:";S(1);"   ";O$;":";S(0)
495 PRINT
496 PRINT "DEBUT PROLONGATION DE 2 MINUTES"
499 T=93
500 GOTO 370
510 PRINT "    ***** FIN DE LA PARTIE *****"
515 PRINT "SCORE FINAL: PRINCETON:";S(1);"   ";O$;":";S(0)
520 END
600 PRINT
610 PRINT "    *** 2 MINUTES D'ARRETS DE JEU ***"
620 PRINT
630 RETURN
1000 ON Z GOTO 1040,1040
1030 GOTO 1300
1040 T=T+1
1041 IF T=50 THEN 8000
1042 IF T=92 THEN 1046
1043 GOTO 1050
1046 GOSUB 600
1050 PRINT "TIR EN SAUTANT"
1060 IF RND(1)>.341*D/8 THEN 1090
1070 PRINT "TIR REUSSI."
1075 GOSUB 7000
1085 GOTO 3000
1090 IF RND(1)>.682*D/8 THEN 1200
1100 PRINT "TIR MANQUE."
1105 IF D/6*RND(1)>.45 THEN 1130
1110 PRINT "PRINCETON PREND LE CONTROLE AU REBOND."
1120 GOTO 1145
1130 PRINT "REBOND PRIS PAR ";O$
1140 GOTO 3000
1145 IF RND(1)>.4 THEN 1158
1150 GOTO 1300
1158 IF D=6 THEN 5100
1160 PRINT "VOUS REPRENEZ LA BALLE SUR UNE PASSE ARRIERE. ";
1170 GOTO 430
1180 IF RND(1)>.9 THEN 1190
1185 PRINT "JOUEUR AGRESSE, 2 TIRS."
1187 GOSUB 4000
1188 GOTO 3000
1190 PRINT "BALLE PRISE. BALLE REVIENT A ";O$
1195 GOTO 3000
1200 IF RND(1)>.782*D/8 THEN 1250
1210 PRINT "TIR CONTRE.  BALLE CONTROLEE PAR ";
1230 IF RND(1)>.5 THEN 1242
1235 PRINT "PRINCETON."
1240 GOTO 430
1242 PRINT O$;"."
1245 GOTO 3000
1250 IF RND(1)>.843*D/8 THEN 1270
1255 PRINT "TIREUR AGRESSE.  2 COUPS FRANCS."
1260 GOSUB 4000
1265 GOTO 3000
1270 PRINT "CHARGE IRREGULIERE.  PRINCETON PERD LA BALLE."
1280 GOTO 3000
1300 T=T+1
1301 IF T=50 THEN 8000
1302 IF T=92 THEN 1304
1303 GOTO 1305
1304 GOSUB 600
1305 IF Z=0 THEN 2010
1310 IF Z>3 THEN 1700
1320 PRINT "SOUS LE PANIER."
1330 IF 7/D*RND(1)>.4 THEN 1360
1340 PRINT "TIR REUSSI.  2 POINTS."
1345 GOSUB 7000
1355 GOTO 3000
1360 IF 7/D*RND(1)>.7 THEN 1500
1370 PRINT "TIR A COTE DU PANIER."
1380 IF RND(1)>2/3 THEN 1415
1390 PRINT O$;" PREND LE CONTROLE AU REBOND."
1400 GOTO 3000
1415 PRINT "PRINCETON PREND LE CONTROLE AU REBOND."
1420 IF RND(1)>.4 THEN 1440
1430 GOTO 1300
1440 PRINT "VOUS INTERCEPTEZ UNE PASSE ARRIERE. ";
1450 GOTO 430
1500 IF 7/D*RND(1)>.875 THEN 1600
1510 PRINT "TIREUR AGRESSE.  2 TIRS."
1520 GOSUB 4000
1530 GOTO 3000
1600 IF 7/D*RND(1)>.925 THEN 1630
1610 PRINT "TIR CONTRE. LA BALLE PASSE A  ";O$
1620 GOTO 3000
1630 PRINT "CHARGE IRREGULIERE.  PRINCETON PERD LA BALLE."
1640 GOTO 3000
1700 PRINT "DE PIED FERME."
1710 GOTO 1330
2010 INPUT "VOTRE NOUVEAU TYPE DE DEFENSE EST";D
2030 IF D<6 THEN 2010
2040 GOTO 425
3000 P=1
3005 T=T+1
3008 IF T=50 THEN 8000
3012 GOTO 3018
3015 GOSUB 600
3018 PRINT
3020 Z1=10/4*RND(1)+1
3030 IF Z1>2 THEN 3500
3040 PRINT "TIR EN SAUTANT."
3050 IF 8/D*RND(1)>.35 THEN 3100
3060 PRINT "TIR REUSSI."
3080 GOSUB 6000
3090 GOTO 425
3100 IF 8/D*RND(1)>.75 THEN 3200
3105 PRINT "A COTE DU PANIER."
3110 IF D/6*RND(1)>.5 THEN 3150
3120 PRINT "PRINCETON CONTROLE LE REBOND."
3130 GOTO 425
3150 PRINT O$;" CONTROLE LE REBOND."
3160 IF D=6 THEN 5000
3165 IF RND(1)>.5 THEN 3175
3168 PRINT "PASSE EN ARRIERE PRISE PAR DEFENSE DE ";O$
3170 GOTO 3000
3175 GOTO 3500
3200 IF 8/D*RND(1)>.9 THEN 3310
3210 PRINT "JOUEUR AGRESSE.  2 TIRS."
3220 GOSUB 4000
3230 GOTO 425
3310 PRINT "ATTAQUE BRUTALE.  BALLE A PRINCETON."
3320 GOTO 425
3500 IF Z1>3 THEN 3800
3510 PRINT "SOUS LEPANIER."
3520 IF 7/D*RND(1)>.413 THEN 3600
3530 PRINT "BON TIR."
3540 GOSUB 6000
3550 GOTO 425
3600 PRINT "TIR RATE."
3610 GOTO 3110
3800 PRINT "DE PIED FERME."
3810 GOTO 3520
4000 REM TIR DES COUPS FRANCS
4010 IF RND(1)>.49 THEN 4050
4020 PRINT "LE TIREUR REUSSIT LES 2 LANCES."
4030 S(1-P)=S(1-P)+2
4040 GOSUB 6010
4041 RETURN
4050 IF RND(1)>.75 THEN 4100
4060 PRINT "LE TIREUR REUSSIT 1 TIR ET MANQUE L'AUTRE."
4070 S(1-P)=S(1-P)+1
4080 GOTO 4040
4100 PRINT "LES 2 TIRS SONT MANQUES."
4110 GOTO 4040
5000 IF RND(1)>.75 THEN 5010
5005 GOTO 3165
5010 PRINT "BALLE PRISE.  'SOUS LE PANIER' FACILE POUR PRINCETON."
5015 GOSUB 7000
5030 GOTO 3000
5100 IF RND(1)>.6 THEN 5120
5110 GOTO 1160
5120 PRINT "PASSE INTERCEPTEE PAR ";O$;" 'SOUS LE PANIER' FACILE."
5130 GOSUB 6000
5140 GOTO 425
6000 S(0)=S(0)+2
6010 PRINT "SCORE: ";S(1);"TO";S(0)
6020 RETURN
7000 S(1)=S(1)+2
7010 GOSUB 6010
7020 RETURN
8000 PRINT:PRINT "    ***** FIN DE LA 1ERE MI-TEMPS *****"
8010 PRINT "SCORE: PRINCETON:";S(1);"   ";O$;":";S(0)
8015 PRINT
8016 PRINT
8020 GOTO 370
9999 END
```

Batnum

(La bataille des nombres)

Le jeu commence avec une pile imaginaire d'objets, des pièces de monnaie par exemple. Vous et votre adversaire (l'ordinateur) enlevez chacun votre tour des objets de la pile. Vous déterminez à l'avance le nombre minimum et maximum d'objets que vous pouvez prendre à chaque tour. Vous spécifiez également à l'avance la façon dont on gagne la partie : 1. en prenant le dernier objet, 2. en évitant de prendre le dernier objet. Vous pouvez aussi déterminer qui de vous deux commencera en premier.

La stratégie de ce jeu est basée sur un modulo arithmétique. Si le nombre minimum d'objets qu'un joueur peut enlever dans un tour est M, pour prendre l'avantage, un joueur doit laisser un tas de pièces de 1 modulo (M+1) après avoir joué. Si vous ne comprenez pas cela, jouez d'abord au jeu des 23 allumettes, ensuite au Batnum et amusez-vous bien !

Batnum est une version généralisée d'un grand nombre de jeux consistant à retirer des objets à la main.

La version originale sur ordinateur a été écrite par l'un des deux créateurs du langage BASIC : John Kemeny du Dartmouth College.

```
                              BATNUM

              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


  Ceci est le jeu de la 'Bataille des Nombres', ou vous jouez
contre l'ordinateur

  Au depart on a une pile supposee d'objets. Vous enlevez, chacun
a votre tour, des objets de la pile.  On definit, a l'avance
le gagnant comme etant celui qui prend ou non le dernier objet.
Vous pourriez definir d'autres conditions de debut de jeu.
Cependant, n'utilisez pas zero en cours de partie.

Pour arreter le jeu donnez une valeur Negative a la nouvelle pile.


TAILLE DE LA PILE? 23
OPTION GAGNANTE - 1  PRENDRE LE DERNIER, 2  EVITER LE DERNIER: ? 2
ENTREZ MIN ET MAX ? 1,3
OPTION DE DEPART - 1 ORDINATEUR LE 1ER, 2 VOUS D'ABORD ? 2



A VOUS DE JOUER ? 2

L'ORDINATEUR PREND 1 ET LAISSE 20

A VOUS DE JOUER ? 3

L'ORDINATEUR PREND 1 ET LAISSE 16

A VOUS DE JOUER ? 3

L'ORDINATEUR PREND 1 ET LAISSE 12

A VOUS DE JOUER ? 3

L'ORDINATEUR PREND 1 ET LAISSE 8

A VOUS DE JOUER ? 3

L'ORDINATEUR PREND 1 ET LAISSE 4

A VOUS DE JOUER ? 3

L'ORDINATEUR PREND 1 ET PERD.
```

```
10 PRINT TAB(33);"BATNUM":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
110 PRINT "  Ceci est le jeu de la 'Bataille des Nombres', ou vous jouez"
120 PRINT "contre l'ordinateur"
130 PRINT
140 PRINT "  Au depart on a une pile supposee d'objets. Vous enlevez, chacun"
150 PRINT "a votre tour, des objets de la pile.  On definit, a l'avance"
160 PRINT "le gagnant comme etant celui qui prend ou non le dernier objet."
170 PRINT "Vous pourriez definir d'autres conditions de debut de jeu."
180 PRINT "Cependant, n'utilisez pas zero en cours de partie.":PRINT
190 PRINT "Pour arreter le jeu donnez une valeur Negative a la nouvelle pile."
200 PRINT:PRINT
210 GOTO 330
220 FOR I=1 TO 10
230 PRINT
240 NEXT I
330 INPUT "TAILLE DE LA PILE";N
350 IF N>=1 THEN 370
360 PRINT:PRINT:PRINT:RUN "MENU"
370 IF N<>INT(N) THEN 220
380 IF N<1 THEN 220
390 INPUT "OPTION GAGNANTE - 1  PRENDRE LE DERNIER, 2  EVITER LE DERNIER: ";M
410 IF M=1 THEN 430
420 IF M<>2 THEN 390
430 INPUT "ENTREZ MIN ET MAX ";A,B
450 IF A>B THEN 430
460 IF A<1 THEN 430
470 IF A<>INT(A) THEN 430
480 IF B<>INT(B) THEN 430
490 INPUT "OPTION DE DEPART - 1 ORDINATEUR LE 1ER, 2 VOUS D'ABORD ";S
500 PRINT:PRINT
510 IF S=1 THEN 530
520 IF S<>2 THEN 490
530 C=A+B
540 IF S=2 THEN 570
550 GOSUB 600
560 IF W=1 THEN 220
570 GOSUB 810
580 IF W=1 THEN 220
590 GOTO 550
600 Q=N
610 IF M=1 THEN 630
620 Q=Q-1
630 IF M=1 THEN 680
640 IF N>A THEN 720
650 W=1
660 PRINT:PRINT "L'ORDINATEUR PREND";N;"ET PERD."
670 RETURN
680 IF N>B THEN 720
690 W=1
700 PRINT:PRINT "L'ORDINATEUR PREND";N;"ET GAGNE."
710 RETURN
720 P=Q-C*INT(Q/C)
730 IF P>=A THEN 750
740 P=A
750 IF P<=B THEN 770
760 P=B
770 N=N-P
780 PRINT:PRINT "L'ORDINATEUR PREND";P;"ET LAISSE";N
790 W=0
800 RETURN
810 PRINT:PRINT "A VOUS DE JOUER ";
820 INPUT P
830 IF P<>0 THEN 870
840 PRINT:PRINT:PRINT "IL NE FALLAIT PAS UTILISER ZERO! ";
845 PRINT "VOUS ETES HORS JEU. L'ORDINATEUR GAGNE."
850 W=1
860 RETURN
870 IF P<>INT(P) THEN 920
880 IF P>=A THEN 910
890 IF P=N THEN 960
900 GOTO 920
910 IF P<=B THEN 940
920 PRINT "COUP INTERDIT, REJOUEZ ";
930 GOTO 820
940 N=N-P
950 IF N<>0 THEN 1030
960 IF M=1 THEN 1000
970 PRINT:PRINT "PAS DE BOL, C'EST RAPE."
980 W=1
990 RETURN
1000 PRINT:PRINT:PRINT "FELICITATIONS, MAGNIFIQUE VICTOIRE."
1010 W=1
1020 RETURN
1030 IF N>=0 THEN 1060
1040 N=N+P
1050 GOTO 920
1060 W=0
1070 RETURN
1080 END
```

Battle (La bataille navale)

Battle est basé sur le jeu populaire de la bataille navale qui se joue en principe pour familiariser les gens avec l'emplacement et la désignation de points sur un plan coordonné.

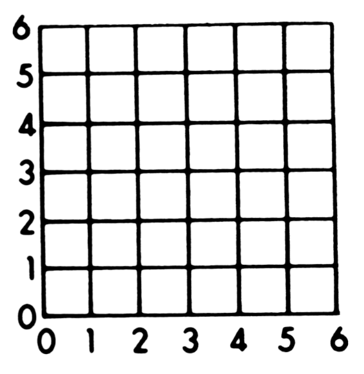
Battle positionne tout d'abord aléatoirement la flotte des méchants sur une matrice ou grille de 6 par 6. La flotte comprend six navires : deux destroyers (navires n° 1 et 2) qui font deux unités de longueur, deux croiseurs (navires n° 3 et 4) qui font trois unités de longueur et deux porte-avions qui font quatre unités. Le programme imprime ensuite cette disposition de la flotte dans un format codé ou masqué (voyez l'exemple imprimé par l'ordinateur). Vous vous mettez ensuite à couler les différents navires en tapant les coordonnées (deux chiffres de 1 à 6 séparés par une virgule) de l'endroit où vous voulez lâcher une bombe, si vous voulez bien excuser l'expression. L'ordinateur donne les réponses appropriées (floc/boum, etc.) que vous devrez enregistrer sur une grille de 6 par 6. Vous élaborez de cette façon une représentation de la disposition actuelle de la flotte que vous utiliserez pour décoder la disposition de la flotte codée imprimée par l'ordinateur. A chaque fois qu'un navire est coulé, l'ordinateur imprime quels sont les navires qui ont déjà été coulés et vous donne aussi un « rapport FLOC/BOUM ».

La première chose que vous devez apprendre est la manière de situer et de désigner des positions sur la grille et plus spécialement la différence entre « 3,4 » et « 4,3 ». Notre méthode correspond à la situation de points sur le plan coordonné plutôt qu'à la situation de nombres dans une grille algébrique standard. Le premier nombre vous donne la colonne en partant de la gauche vers la droite et le second vous donne la rangée en partant du bas vers le haut.

La deuxième chose que vous devez connaître est le rapport floc/boum. « Qu'est-ce qu'un rapport ? » Une bonne réponse est : « C'est une fraction ou un quotient ». Le rapport floc/boum est de manière plus spécifique le nombre d'échecs divisé par le nombre de coups portés. Si vous aviez 9 échecs et 15 coups, le rapport serait 9/15 ou 3/5 qui sont tous les deux exacts. L'ordinateur vous donnerait un 6 pour ce rapport floc/boum.

L'objectif principal et l'avantage éducatif essentiel de BATTLE vient du fait que l'on essaye de déchiffrer le code de la disposition de la flotte des méchants. Pour cela vous devez faire une comparaison entre la grille codée et la grille que vous, vous établissez au fur et à mesure que vous jouez.

L'auteur original de ce programme et de ces notes descriptives est Ray Westergard du Lawrence Hall of Science, Berkeley, Californie.




```
                              BATTLE

              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY
LA SITUATION CODEE SUIVANTE DE LA FOTTE DU 'MECHANT'
A ETE CAPTUREE MAIS NON DECODEE:

 6  0  0  0  0  4
 0  6  0  0  4  0
 0  1  6  4  0  5
 1  0  0  6  2  5
 0  0  0  2  0  5
 3  3  3  0  0  5

DECODEZ LA ET SERVEZ VOUS EN, SI VOUS POUVEZ
MAIS GARDEZ LE 'CHIFFRE' SECRET.

VOULEZ VS UNE COPIE PAPIER DE LA SITUATION CODEE DE LA FLOTTE? N
VOULEZ VS UNE MATRICE 6x6 PAPIER POUR NOTER VOS RESULTATS? Y

DEBUT DE LA PARTIE
----------


ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 3,3

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 4

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 2,3

FLOC!  RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 3,2
```

```
FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 4,3

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 6

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 3,4

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 6

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 2,5

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 6

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 1,6

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 6
ET VOUS LE COULEZ.  HURRAH POUR LES GENTILS.

MAINTENANT, LES MECHANTS ONT PERDU
 0 DESTROYER(S), 0 CROISEUR(S), ET 0 PORTE-AVIONS.

VOTRE NOUVEAU RATIO 'FLOC/BOUM' EST .4

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 2,4

FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 4,2

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 2

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 2,2

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 4

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 4,4

FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 1,1

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 4
ET VOUS LE COULEZ.  HURRAH POUR LES GENTILS.

MAINTENANT, LES MECHANTS ONT PERDU
 0 DESTROYER(S), 0 CROISEUR(S), ET 1 PORTE-AVIONS.

VOTRE NOUVEAU RATIO 'FLOC/BOUM' EST .5

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 5,3

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 2
ET VOUS LE COULEZ.  HURRAH POUR LES GENTILS.

MAINTENANT, LES MECHANTS ONT PERDU
 0 DESTROYER(S), 1 CROISEUR(S), ET 1 PORTE-AVIONS.

VOTRE NOUVEAU RATIO 'FLOC/BOUM' EST .444445

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 3,1

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 5

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 4,1

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 5

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 5,1

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 5

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 6,1

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 5
ET VOUS LE COULEZ.  HURRAH POUR LES GENTILS.

MAINTENANT, LES MECHANTS ONT PERDU
 0 DESTROYER(S), 1 CROISEUR(S), ET 2 PORTE-AVIONS.

VOTRE NOUVEAU RATIO 'FLOC/BOUM' EST .307692

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 1,3

FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 4,5

FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 6,4

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 3

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 6,3

FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 5,5

FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 6,5

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 3

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 6,6

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 3
ET VOUS LE COULEZ.  HURRAH POUR LES GENTILS.

MAINTENANT, LES MECHANTS ONT PERDU
 0 DESTROYER(S), 2 CROISEUR(S), ET 2 PORTE-AVIONS.

VOTRE NOUVEAU RATIO 'FLOC/BOUM' EST .5

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 3,6

FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 4,6

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 1

RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 5,6

FLOC! RECOMMENCEZ.

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 3,5

COUP AU BUT SUR NAVIRE No 1
ET VOUS LE COULEZ.  HURRAH POUR LES GENTILS.

MAINTENANT, LES MECHANTS ONT PERDU
 1 DESTROYER(S), 2 CROISEUR(S), ET 2 PORTE-AVIONS.

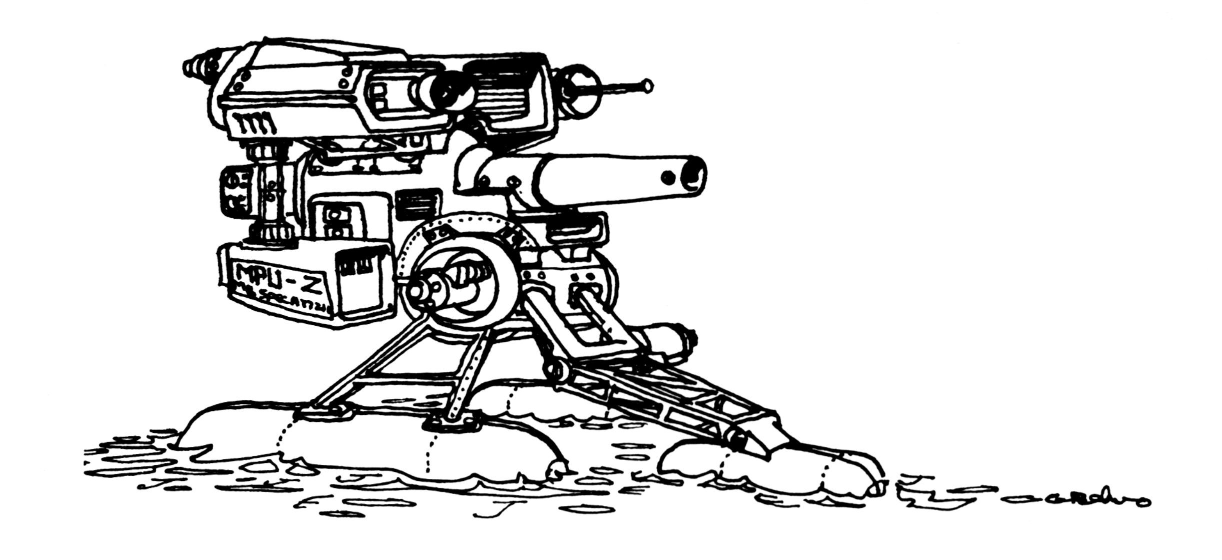
VOTRE NOUVEAU RATIO 'FLOC/BOUM' EST .555556

ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER? 4,6

IL Y AVAIT UN NAVIRE EN CE POINT MAIS VOUS L'AVEZ DEJA COULE

FLOC! RECOMMENCEZ.
```

```
5 PRINT TAB(33);"BATTLE":PRINT
7 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY":PRINT:PRINT
8 INPUT "LES REGLES DU JEU ";ANS$
9 IF LEFT$(ANS$,1)="Y" OR LEFT$(ANS$,1)="y" THEN GOSUB 10000
10 REM -- BATTLE WRITTEN BY RAY WESTERGARD  10/70
20 REM COPYRIGHT 1971 BY THE REGENTS OF THE UNIV. OF CALIF.
30 REM PRODUCED AT THE LAWRENCE HALL OF SCIENCE, BERKELEY
40 REM DIM F(6,6),H(6,6),A(4)<B(4),C(6),L(3)
50 FOR X=1 TO 6
51 FOR Y=1 TO 6
52 F(X,Y)=0
53 NEXT Y
54 NEXT X
60 FOR I=1 TO 3
70 N=4-I
80 FOR J=1 TO 2
90 A=INT(6*RND(1)+1)
100 B=INT(6*RND(1)+1)
110 D=INT(4*RND(1)+1)
120 IF F(A,B)>0 THEN 90
130 M=0
140 ON D GOTO 150,340,550,740
150 B(1)=B
160 B(2)=7:B(3)=7
170 FOR K=1 TO N
180 IF M>1 THEN 240
190 IF B(K)=6 THEN 230
200 IF F(A,B(K)+1)>0 THEN 230
210 B(K+1)=B(K)+1
220 GOTO 280
230 M=2
240 IF B(1)<B(2) AND B(1)<B(3) THEN Z=B(1)
242 IF B(2)<B(1) AND B(2)<B(3) THEN Z=B(2)
244 IF B(3)<B(1) AND B(3)<B(2) THEN Z=B(3)
250 IF Z=1 THEN 90
260 IF F(A,Z-1)>0 THEN 90
270 B(K+1)=Z-1
280 NEXT K
290 F(A,B)=9-2*I-J
300 FOR K=1 TO N
310 F(A,B(K+1))=F(A,B)
320 NEXT K
330 GOTO 990
340 A(1)=A
350 B(1)=B
360 A(2)=0:A(3)=0:B(2)=0:B(3)=0
370 FOR K=1 TO N
380 IF M>1 THEN 460
390 IF A(K)=1 OR B(K)=1 THEN 450
400 IF F(A(K)-1,B(K)-1)>0 THEN 450
410 IF F(A(K)-1,B(K))>0 AND F(A(K)-1,B(K))=F(A(K),B(K)-1) THEN 450
420 A(K+1)=A(K)-1
```




```
430 B(K+1)=B(K)-1
440 GOTO 530
450 M=2
460 IF A(1)>A(2) AND A(1)>A(3) THEN Z1=A(1)
462 IF A(2)>A(1) AND A(2)>A(3) THEN Z1=A(2)
464 IF A(3)>A(1) AND A(3)>A(2) THEN Z1=A(3)
470 IF B(1)>B(2) AND B(1)>B(3) THEN Z2=B(1)
474 IF B(2)>B(1) AND B(2)>B(3) THEN Z2=B(2)
476 IF B(3)>B(1) AND B(3)>B(2) THEN Z2=B(3)
480 IF Z1=6 OR Z2=6 THEN 90
490 IF F(Z1+1,Z2+1)>0 THEN 90
500 IF F(Z1,Z2+1)>0 AND F(Z1,Z2+1)=F(Z1+1,Z2) THEN 90
510 A(K+1)=Z1+1
520 B(K+1)=Z2+1
530 NEXT K
540 GOTO 950
550 A(1)=A
560 A(2)=7:A(3)=7
570 FOR K=1 TO N
580 IF M>1 THEN 640
590 IF A(K)=6 THEN 630
600 IF F(A(K)+1,B)>0 THEN 630
610 A(K+1)=A(K)+1
620 GOTO 680
630 M=2
640 IF A(1)<A(2) AND A(1)<A(3) THEN Z=A(1)
642 IF A(2)<A(1) AND A(2)<A(3) THEN Z=A(2)
644 IF A(3)<A(1) AND A(3)<A(2) THEN Z=A(3)
650 IF Z=1 THEN 90
660 IF F(Z-1,B)>0 THEN 90
670 A(K+1)=Z-1
680 NEXT K
690 F(A,B)=9-2*I-J
700 FOR K=1 TO N
710 F(A(K+1),B)=F(A,B)
720 NEXT K
730 GOTO 990
740 A(1)=A
750 B(1)=B
760 A(2)=7:A(3)=7
770 B(2)=0:B(3)=0
780 FOR K=1 TO N
790 IF M>1 THEN 870
800 IF A(K)=6 OR B(K)=1 THEN 860
810 IF F(A(K)+1,B(K)-1)>0 THEN 860
820 IF F(A(K)+1,B(K))>0 AND F(A(K)+1,B(K))=F(A(K),B(K)-1) THEN 860
830 A(K+1)=A(K)+1
840 B(K+1)=B(K)-1
850 GOTO 940
860 M=2
870 IF A(1)<A(2) AND A(1)<A(3) THEN Z1=A(1)
872 IF A(2)<A(1) AND A(2)<A(3) THEN Z1=A(2)
874 IF A(3)<A(1) AND A(3)<A(2) THEN Z1=A(3)
880 IF B(1)>B(2) AND B(1)>B(3) THEN Z2=B(1)
882 IF B(2)>B(1) AND B(2)>B(3) THEN Z2=B(2)
884 IF B(3)>B(1) AND B(3)>B(2) THEN Z2=B(3)
890 IF Z1=1 OR Z2=6 THEN 90
900 IF F(Z1-1,Z2+1)>0 THEN 90
910 IF F(Z1,Z2+1)>0 AND F(Z1,Z2+1)=F(Z1-1,Z2) THEN 90
920 A(K+1)=Z1-1
930 B(K+1)=Z2+1
940 NEXT K
950 F(A,B)=9-2*I-J
960 FOR K=1 TO N
970 F(A(K+1),B(K+1))=F(A,B)
980 NEXT K
990 NEXT J
1000 NEXT I
1010 PRINT
1020 PRINT "LA SITUATION CODEE SUIVANTE DE LA FLOTTE DU 'MECHANT' "
1030 PRINT "A ETE CAPTUREE MAIS NON DECODEE:"
1040 PRINT
1050 FOR I=1 TO 6
1051 FOR J=1 TO 6
1052 H(I,J)=F(J,I)
1053 NEXT J
1054 NEXT I
1060 FOR I=1 TO 6
1061 FOR J=1 TO 6
1062 PRINT H(I,J);
1063 NEXT J
1064 PRINT
1065 NEXT I
1070 PRINT
1080 PRINT "DECODEZ LA ET SERVEZ VOUS EN, SI VOUS POUVEZ"
1090 PRINT "MAIS GARDEZ LE 'CHIFFRE' SECRET."
1100 PRINT
1102 INPUT "VOULEZ VS UNE COPIE PAPIER DE LA SITUATION CODEE DE LA FLOTTE";PC$
1106 INPUT "VOULEZ VS UNE MATRICE 6x6 PAPIER POUR NOTER VOS RESULTATS";PM$
1107 PRINT:PRINT
1108 IF LEFT$(PC$,1)="Y" OR LEFT$(PC$,1)="y" THEN GOSUB 20000
1109 IF LEFT$(PM$,1)="Y" OR LEFT$(PM$,1)="y" THEN GOSUB 30000
1110 FOR I=1 TO 6
1111 FOR J=1 TO 6
1112 H(I,J)=0
1113 NEXT J
1114 NEXT I
1120 FOR I=1 TO 3
1121 L(I)=0
1122 NEXT I
1130 C(1)=2:C(2)=2
1140 C(3)=1:C(4)=1
1150 C(5)=0:C(6)=0
1160 S=0:H=0
1170 PRINT "DEBUT DE LA PARTIE"
1175 PRINT "----------":PRINT
1180 PRINT:INPUT "ENTREZ COORDONNEES X,Y DE L'OBJECTIF A BOMBARDER";X,Y
1190 IF X<1 OR X>6 OR INT(X)<>ABS(X) THEN 1210
1200 IF Y>0 AND Y<7 AND INT(Y)=ABS(Y) THEN 1230
1210 PRINT:PRINT "PAS VALIDE.  RECOMMENCEZ."
1220 GOTO 1180
1230 R=7-Y
1240 C=X
1250 IF F(R,C)>0 THEN 1290
1260 S=S+1
1270 PRINT:PRINT "FLOC!  RECOMMENCEZ."
1280 GOTO 1180
1290 IF C(F(R,C))<4 THEN 1340
1300 PRINT:PRINT "IL Y AVAIT UN NAVIRE EN CE POINT MAIS VOUS L'AVEZ DEJA COULE"
1310 PRINT:PRINT "FLOC!  RECOMMENCEZ."
1320 S=S+1
1330 GOTO 1180
1340 IF H(R,C)>0 THEN 1420
1350 H=H+1
1360 H(R,C)=F(R,C)
1370 PRINT:PRINT "COUP AU BUT SUR NAVIRE No";F(R,C)
1380 C(F(R,C))=C(F(R,C))+1
1390 IF C(F(R,C))>=4 THEN 1470
1400 PRINT:PRINT "RECOMMENCEZ."
1410 GOTO 1180
1420 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ DEJA TOUCHE LE NAVIRE No";F(R,C);
1430 PRINT "A CET ENDROIT."
1440 PRINT:PRINT "FLOC!  RECOMMENCEZ."
1450 S=S+1
1460 GOTO 1180
1470 L((INT(F(R,C)-1)/2)+1)=L((INT(F(R,C)-1)/2)+1)+1
1480 PRINT "ET VOUS LE COULEZ.  HURRAH POUR LES GENTILS."
1490 PRINT:PRINT "MAINTENANT, LES MECHANTS ONT PERDU"
1500 PRINT L(1);"DESTROYER(S),";L(2);"CROISEUR(S), ET";
1510 PRINT L(3);"PORTE-AVIONS."
1520 PRINT:PRINT "VOTRE NOUVEAU RATIO 'FLOC/BOUM' EST";S/H
1530 IF (L(1)+L(2)+L(3))<6 THEN 1180
1540 PRINT
1550 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ TOTALEMENT LIQUIDE LA FLOTTE DU MECHANT"
1560 PRINT "AVEC UN RATIO FLOC/BOUM FINAL DE";S/H
1570 IF S/H>0 THEN 1590
1580 PRINT:PRINT "FELICITATIONS -- COUP AU BUT A CHAQUE FOIS."
1590 PRINT
1600 PRINT "*****************************"
1610 PRINT
1620 GOTO 50
1630 END
```

Blackjack

C'est une simulation du jeu de cartes Blackjack ou 21, style Las Vegas. Cette version assez complète permet jusqu'à sept joueurs. A chaque donne, chaque joueur peut demander une autre carte (un coup), s'en tenir là ou couper son jeu au cas où il aurait reçu deux cartes identiques ou faces cachées. Le donneur demandera aussi un pari de garantie s'il a un as découvert.

On rebat systématiquement les cartes lorsque l'on arrive à la 51ᵉ. Pour un plus grand réalisme, vous pouvez le faire à la 41ᵉ à la ligne 110. En fait, les puristes fanatiques modifieront le programme afin qu'il utilise trois jeux de cartes au lieu d'un seul.

Ce programme provient à l'origine de Digital Equipment Corp., l'auteur est inconnu.

```
                      BLACK JACK

          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS LES REGLES? Y

  Ceci est le jeu de 21. On peut y jouer jusqu'a 7 joueurs
A chaque donne, on demandera les paris et ceux-ci seront entres au
clavier. Les cartes sont alors donnees, et, a son tour, chaque
joueur joue sa main. LA 1ere reponse doit etre soit 'D', indiquant
que le joueur double, soit 'S', pous dire qu'il reste stable
'H' pour demander une autre carte, ou '/' pour signaler qu'il
qu'il desire couper(ecarter) son jeu.
Apres la premiere reponse, seules les reponses 'S' ou 'H' sont
sont valides, a moins que le jeu n'ait ete coupe, auquel cas le
doublement reste autorise.
Pour ramasser le  BLACKJACK, la reponse initiale
doit avoir ete 'S'.

  Pour arreter la partie entrez un enjeu negatif quelconque

NOMBRE DE JOUEURS? 2

NOM DU JOUEUR No 1 ? HECTOR
NOM DU JOUEUR No 2 ? NEPOMUCENE


  ON BAT


MISES:
-----

HECTOR? 50
NEPOMUCENE? 60

JOUEUR 1      2    BANQUIER
------------------------
      2       8      3
      R       6

HECTOR? H
RECU UN  D  ...CREVE

NEPOMUCENE? H
RECU UN  3  COUP? S
LE TOTAL EST 17

LE BANQUIER A UN  9 CACHE POUR UN TOTAL DE 12
IL TIRE  R   ...CREVE

HECTOR PERTE  $50              TOTAL =    $50-
NEPOMUCENE  GAIN  $60          TOTAL =    $60

TOTAL DU BANQUIER =                       $10-

MISES:
-----

HECTOR? 67
NEPOMUCENE? 76

JOUEUR 1      2    BANQUIER
------------------------
      5       6      3
      7       2

HECTOR? H
RECU UN  4  COUP? S
LE TOTAL EST 16

NEPOMUCENE? H
RECU UN  9  COUP? S
LE TOTAL EST 17

LE BANQUIER A UN  3 CACHE POUR UN TOTAL DE 6
IL TIRE  A   ---LE TOTAL EST 17


HECTOR PERTE  $67                  TOTAL =    $117-
NEPOMUCENE NUL                     TOTAL =     $60

TOTAL DU BANQUIER =                            $57

MISES:
-----

HECTOR? 9
NEPOMUCENE? 109

JOUEUR 1      2    BANQUIER
------------------------
      2       D      9
      2       5

HECTOR? H
RECU UN 10  COUP? H
RECU UN  D  ...CREVE

NEPOMUCENE? H
RECU UN  R  ...CREVE

LE BANQUIER A UN  8   CACHE.

HECTOR PERTE    $9                 TOTAL =    $126-
NEPOMUCENE PERTE $109              TOTAL =     $49-

TOTAL DU BANQUIER =                           $175

MISES:
-----

HECTOR? 12
NEPOMUCENE? 34

JOUEUR 1      2    BANQUIER
------------------------
      D       4      V
      7       8

PAS DE BLACKJACK DU BANQUIER.

HECTOR? H
RECU UN  5  ...CREVE

NEPOMUCENE? H
RECU UN  6  COUP? H
RECU UN  9  ...CREVE

LE BANQUIER A UN  7   CACHE.

HECTOR PERTE  $12                  TOTAL =    $138-
NEPOMUCENE PERTE  $34              TOTAL =     $83-

TOTAL DU BANQUIER =                           $221

MISES:
-----

HECTOR? 2
NEPOMUCENE? 5

JOUEUR 1      2    BANQUIER
------------------------
      A      10      V
      V       A

PAS DE BLACKJACK DU BANQUIER.

HECTOR? S


  BLACKJACK!

NEPOMUCENE? S


  BLACKJACK!

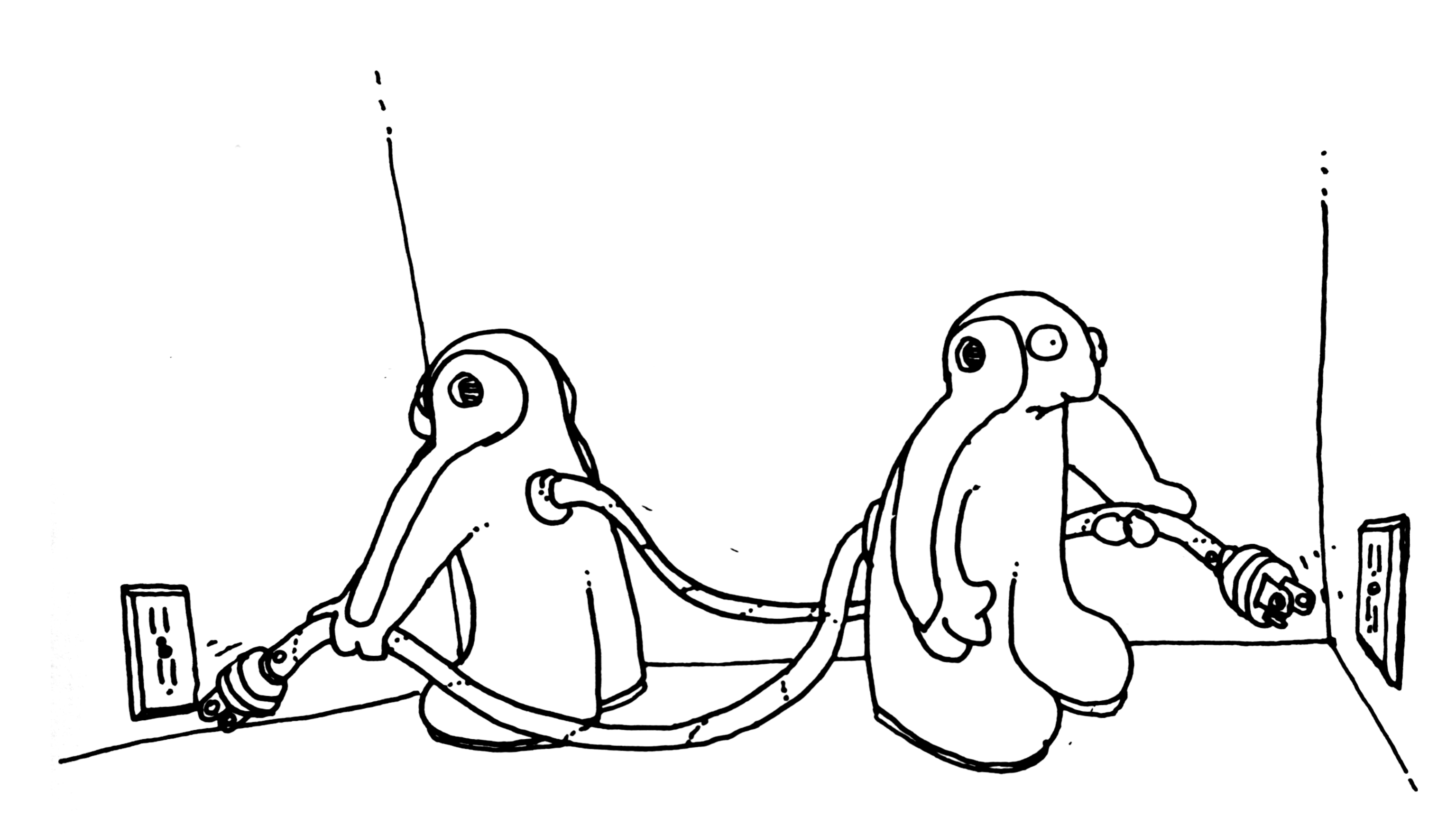
LE BANQUIER A UN  8   CACHE.

HECTOR  GAIN   $3                  TOTAL =    $135-
NEPOMUCENE  GAIN   $8              TOTAL =     $76-

TOTAL DU BANQUIER =                           $211
```

```
1 PRINT CHR$(26):WIDTH 80
2 PRINT TAB(31);"BLACK JACK":PRINT
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT:PRINT:PRINT
10 DEF FNA(Q)=Q+11*(Q>=22)
20 DIM P(15,12),Q(15),C(52),D(52),T(8),S(7),B(15)
30 DIM R(15)
40 REM--P(I,J) EST LA JEME CARTE DS LA MAIN I, Q(I) EST LE TOTAL DE LA MAIN I
50 REM--C EST LE PAQUET OU L'ON PREND LES CARTES, D EST LE TAS DES DEFAUSSES,
60 REM--T(I) EST LE TOTAL DU JOUEUR I, S(I) EST LE TOTAL DE LA MAIN EN COURS DU
70 REM--JOUEUR I, B(I) EST LA MISE POUR LA MAIN I
80 REM--R(I) EST LA LONGUEUR DE P(I,*)
90 GOTO 1500
100 REM--S/PROG. TIRAGE UNE CARTE. RESULTAT MIS EN X.
110 IF C<51 THEN 230
120 PRINT:PRINT CHR$(22);"                    "
122 PRINT "  ON BAT  "
124 PRINT "                    ";CHR$(22):PRINT
130 FOR D=D TO 1 STEP -1
140 C=C-1
150 C(C)=D(D)
160 NEXT D
170 FOR C1=52 TO C STEP -1
180 C2=INT(RND(1)*(C1-C+1))+C
190 C3=C(C2)
200 C(C2)=C(C1)
210 C(C1)=C3
220 NEXT C1
230 X=C(C)
240 C=C+1
250 RETURN
300 REM--S/PROG. EVALUATION MAIN I.  LE TOTAL EST MIS DANS
310 REM--Q(I). LES TOTAUX ONT LES SIGNIFICATIONS SUIVANTES:
320 REM--  2-10...MAUVAIS  2-10
330 REM-- 11-21...BONT     11-21
340 REM-- 22-32...MAUVAIS 11-21
350 REM--  33+....CREVE
360 Q=0
370 FOR Q2=1 TO R(I)
380 X=P(I,Q2)
390 GOSUB 500
400 NEXT Q2
410 Q(I)=Q
420 RETURN
500 REM--S/PROGR. POUR AJOUTER UNE CARTE X AU TOTAL Q.
510 X1=X: IF X1>10 THEN X1=10:  REM  SAME AS X1=10 MIN X
520 Q1=Q+X1
530 IF Q>=11 THEN 590
540 IF X>1 THEN 570
550 Q=Q+11
560 RETURN
570 Q=Q1-11*(Q1>=11)
580 RETURN
590 Q=Q1-(Q<=21 AND Q1>21)
600 IF Q<33 THEN 620
610 Q=-1
620 RETURN
700 REM--S/PROGR. AFFICHAGE CARTE
710 REM  D$ DEFINI PAR AILLEURS
720 PRINT MID$(D$,3*X-2,3);
730 PRINT "  ";
740 RETURN
750 REM--S/PROGR AFFICHAGE AUTRE CAS
760 PRINT " ";MID$(D$,3*X-1,2);
770 PRINT "   ";
780 RETURN
800 REM--S/PROGR. POUR JOUER UNE MAIN.
810 REM--PAS D'ECART NI DE BLACKJACKS PERMIS
820 H1=5
830 GOSUB 1410
840 H1=3
850 ON H GOTO 950,930
860 GOSUB 100
870 B(I)=B(I)*2
880 PRINT "RECU UN";
890 GOSUB 700
900 GOSUB 1100
910 IF Q>0 THEN GOSUB 1300
920 RETURN
930 GOSUB 1320
940 RETURN
950 GOSUB 100
960 PRINT "RECU UN";
970 GOSUB 700
980 GOSUB 1100
990 IF Q<0 THEN 940
1000 PRINT "COUP";
1010 GOTO 830
1100 REM--S/PROGR. POUR AJOUTER UNE CARTE A LA RANGEE I
1110 R(I)=R(I)+1
1120 P(I,R(I))=X
1130 Q=Q(I)
1140 GOSUB 500
1150 Q(I)=Q
1160 IF Q>=0 THEN 1190
1170 PRINT "...CREVE"
1180 GOSUB 1200
1190 RETURN
1200 REM--S/PROGR. POUR SE DEFAUSSER DE LA RANGEE I
1210 IF R(I)<>0 THEN 1230
1220 RETURN
1230 D=D+1
1240 D(D)=P(I,R(I))
1250 R(I)=R(I)-1
1260 GOTO 1210
1300 REM--AFFICHE TOTAL MAIN I
1310 PRINT
1320 AA=Q(I): GOSUB 3400
1325 PRINT "LE TOTAL EST";AA
1330 RETURN
1400 REM--S/PROGR. POUR LIRE REPLIQUE
1410 REM  I$ DEFINI PAR AILLEURS
1420 INPUT H$: H$=LEFT$(H$,1)
1430 FOR H=1 TO H1 STEP 2
1440 IF H$=MID$(I$,H,1) THEN 1480
1450 NEXT H
1460 PRINT "TAPEZ ";MID$(I$,1,H1-1);" OU ";MID$(I$,H1,2);" S.V.P.";
1470 GOTO 1420
1480 H=(H+1)/2
1490 RETURN
1500 REM--PROGRAMME COMMENCE ICI
1510 REM--INITIALISATION
1520 D$="  A  2  3  4  5  6  7  8  9 10  V  D  R"
1530 I$="H,S,D,/,"
1540 FOR I=1 TO 13
1550 FOR J=4*I-3 TO 4*I
1560 D(J)=I
1570 NEXT J
1580 NEXT I
1590 D=52
1600 C=53
1610 PRINT "VOULEZ VOUS LES REGLES";
1620 INPUT H$
1630 IF LEFT$(H$,1)="N" OR LEFT$(H$,1)="n" THEN 1760
1640 PRINT CHR$(26)
1645 PRINT "  Ceci est le jeu de 21. On peut y jouer jusqu'a 7 joueurs"
1650 PRINT "A chaque donne, on demandera les paris et ceux-ci seront entres au"
1660 PRINT "clavier. Les cartes sont alors donnees, et, a son tour, chaque"
1670 PRINT "joueur joue sa main. LA lere reponse doit etre soit 'D', indiquant"
1680 PRINT "que le joueur double, soit 'S', pous dire qu'il reste stable"
1690 PRINT "'H' pour demander une autre carte, ou '/' pour signaler qu'il"
1700 PRINT "qu'il desire couper(ecarter) son jeu."
1710 PRINT "Apres la premiere reponse, seules les reponses 'S' ou 'H' sont"
1720 PRINT "sont valides, a moins que le jeu n'ait ete coupe, auquel cas le"
1730 PRINT "doublement reste autorise."
1740 PRINT "Pour ramasser le  BLACKJACK, la reponse initiale"
1750 PRINT "doit avoir ete 'S'."
1755 PRINT
1756 PRINT "  Pour arreter la partie entrez un enjeu negatif quelconque":PRINT:
1760 PRINT "NOMBRE DE JOUEURS";
1770 INPUT N
1775 PRINT
1780 IF N<1 OR N>7 OR N>INT(N) THEN 1760
1781 FOR I=1 TO N
1782 PRINT "NOM DU JOUEUR No";I;:INPUT PLAYER$(I)
1783 NEXT I
1790 FOR I=1 TO 8: T(I)=0: NEXT I
1800 D1=N+1
1810 IF 2*D1+C>=52 THEN GOSUB 120
1820 IF C=2 THEN C=C-1
1830 FOR I=1 TO N: Z(I)=0: NEXT I
1840 FOR I=1 TO 15: B(I)=0: NEXT I
1850 FOR I=1 TO 15: Q(I)=0: NEXT I
1860 FOR I=1 TO 7: S(I)=0: NEXT I
1870 FOR I=1 TO 15: R(I)=0: NEXT I
1880 PRINT "MISES:":PRINT "-----":PRINT
1890 FOR I=1 TO N: PRINT PLAYER$(I);: INPUT Z(I):IF Z(I)>500 THEN PRINT
     "LA LIMITE EST $500.":PRINT PLAYER$(I);:INPUT Z(I)
1891 IF Z(I)<0 THEN RUN "MENU"
1892 NEXT I
1895 PRINT
1900 FOR I=1 TO N
1910 IF Z(I)<=0 OR Z(I)>500 THEN PRINT:PRINT "LA LIMITE EST $500.":
     PRINT:GOTO 1880
1920 B(I)=Z(I)
1930 NEXT I
1940 PRINT "JOUEUR";
1950 FOR I=1 TO N
1960 PRINT I;"   ";
1970 NEXT I
1980 PRINT "BANQUIER"
1981 PRINT "------";
1982 FOR I=1 TO N
1983 PRINT "------";
1984 NEXT I
1985 PRINT "------"
1990 FOR J=1 TO 2
2000 PRINT TAB(5);
2010 FOR I=1 TO D1
2020 GOSUB 100
2030 P(I,J)=X
2040 IF J=1 OR I<=N THEN GOSUB 750
2050 NEXT I
2060 PRINT
2070 NEXT J
2080 FOR I=1 TO D1
2090 R(I)=2
2100 NEXT I
2110 REM--TEST POUR L'ASSURANCE
2120 IF P(D1,1)>1 THEN 2240
2130 PRINT:PRINT "N'IMPORTE QUELLE ASSURANCE";
2140 INPUT H$
2150 IF LEFT$(H$,1)<>"Y" THEN 2240
2160 PRINT:PRINT "ENJEUX D'ASSURANCE":PRINT "------------------"
2170 FOR I=1 TO N: PRINT PLAYER$(I);: INPUT Z(I): NEXT I
2180 FOR I=1 TO N
2190 IF Z(I)<0 OR Z(I)>B(I)/2 THEN
     PRINT "L'ENJEU D'ASSURANCE MAXI EST LA MOITIE DU PARI INITIAL":GOTO 21
```

```
2200 NEXT I
2210 FOR I=1 TO N
2220 S(I)=Z(I)*(3*(-(P(D1,2)>=10))-1)
2230 NEXT I
2240 REM--TEST POUR LE BLACKJACK DU BANQUIER
2250 L1=1: L2=1
2252 IF P(D1,1)=1 AND P(D1,2)>9 THEN L1=0: L2=0
2253 IF P(D1,2)=1 AND P(D1,1)>9 THEN L1=0: L2=0
2254 IF L1<>0 OR L2<>0 THEN 2320
2260 PRINT:PRINT "LE BANQUIER A UN";MID$(D$,3*P(D1,2)-2,3);" DANS LE SAC ";
2270 PRINT "POUR LE BLACKJACK"
2280 FOR I=1 TO D1
2290 GOSUB 300
2300 NEXT I
2310 GOTO 3140
2320 REM--PAS DE BLACKJACK DU BANQUIER
2330 IF P(D1,1)>1 AND P(D1,1)<10 THEN 2350
2340 PRINT:PRINT "PAS DE BLACKJACK DU BANQUIER."
2350 REM--MAINTENANT JEU DES MAINS
2360 FOR I=1 TO N
2370 PRINT:PRINT PLAYER$(I);
2380 H1=7
2390 GOSUB 1410
2400 ON H GOTO 2550,2410,2510,2600
2410 REM--JOUEUR RESTE STABLE
2420 GOSUB 300
2430 IF Q(I)<>21 THEN 2490
2440 PRINT CHR$(22);"                   ";CHR$(22)
2441 PRINT CHR$(22);"   BLACKJACK!      ";CHR$(22)
2442 PRINT CHR$(22);"                   ";CHR$(22)
2450 S(I)=S(I)+1.5*B(I)
2460 B(I)=0
2470 GOSUB 1200
2480 GOTO 2900
2490 GOSUB 1320
2500 GOTO 2900
2510 REM--JOUEUR DESIRE DOUBLER
2520 GOSUB 300
2530 GOSUB 860
2540 GOTO 2900
2550 REM--JOUEUR VEUT UNE CARTE
2560 GOSUB 300
2570 H1=3
2580 GOSUB 950
2590 GOTO 2900
2600 REM--JOUEUR DESIRE ECARTER
2610 L1=P(I,1): IF P(I,1)>10 THEN L1=10
2612 L2=P(I,2): IF P(I,2)>10 THEN L2=10
2614 IF L1=L2 THEN 2640
2620 PRINT:PRINT "ECART NON AUTORISE."
2630 GOTO 2370
2640 REM--ON JOUE L'ECART
2650 I1=I+D1
2660 R(I1)=2
2670 P(I1,1)=P(I,2)
2680 B(I+D1)=B(I)
2690 GOSUB 100
2700 PRINT:PRINT "LA 1ERE DONNE EST UN";
2710 GOSUB 700
2720 P(I,2)=X
2730 GOSUB 300
2740 PRINT
2750 GOSUB 100
2760 PRINT:PRINT "LA 2EME DONNE EST UN";
2770 I=I1
2780 GOSUB 700
2790 P(I,2)=X
2800 GOSUB 300
2810 PRINT
2820 I=I1-D1
2830 IF P(I,1)=1 THEN 2900
2840 REM--ON JOUE LES DEUX MAINS
2850 PRINT "DONNE";1-(I>D1);
2860 GOSUB 800
2870 I=I+D1
2880 IF I=I1 THEN 2850
2890 I=I1-D1
2900 NEXT I
2910 GOSUB 300
2920 REM--TEST POUR JOUER LA MAIN DU BANQUIER
2930 FOR I=1 TO N
2940 IF R(I)>0 OR R(I+D1)>0 THEN 3010
2950 NEXT I
2960 PRINT:PRINT "LE BANQUIER A UN";
2970 X=P(D1,2)
2980 GOSUB 700
2990 PRINT " CACHE."
3000 GOTO 3140
3010 PRINT:PRINT "LE BANQUIER A UN";MID$(D$,3*P(D1,2)-2,3);" CACHE ";
3020 I=D1
3030 AA=Q(I): GOSUB 3400
3035 PRINT "POUR UN TOTAL DE";AA
3040 IF AA>16 THEN 3130
3050 PRINT "IL TIRE";
3060 GOSUB 100
3070 GOSUB 750
3080 GOSUB 1100
3090 AA=0: GOSUB 3400
3095 IF Q>0 AND AA<17 THEN 3060
3100 Q(I)=Q-(Q<0)/2
3110 IF Q<0 THEN 3140
3120 AA=0: GOSUB 3400
3125 PRINT "---LE TOTAL EST";AA
3130 PRINT
3140 REM--FAIRE CORRESPONDRE RESULTATS
3150 REM
3160 Z$="PERTE NUL    GAIN "
3165 PRINT
3170 FOR I=1 TO N
3180 AA=Q(I): GOSUB 3400
3182 AB=Q(I+D1): GOSUB 3410
3184 AC=Q(D1): GOSUB 3420
3186 S(I)=S(I)+B(I)*SGN(AA-AC)+B(I+D1)*SGN(AB-AC)
3188 B(I+D1)=0
3200 PRINT PLAYER$(I);" ";
3210 PRINT MID$(Z$,SGN(S(I))*6+7,6);:'" ";
3220 IF S(I)<>0 THEN 3250
3230 'PRINT "       ";
3240 GOTO 3260
3250 PRINT USING "$$##";ABS(S(I));
3260 T(I)=T(I)+S(I)
3270 PRINT TAB(35);"TOTAL =";:PRINT USING "$$#,###-";T(I)
3280 GOSUB 1200
3290 T(D1)=T(D1)-S(I)
3300 I=I+D1
3310 GOSUB 1200
3320 I=I-D1
3330 NEXT I
3340 PRINT:PRINT "TOTAL DU BANQUIER =";:PRINT TAB(42);:PRINT USING "$$#,###-";T(D1)
3345 PRINT
3350 GOSUB 1200
3360 GOTO 1810
3370 END
3400 AA=AA+11*(AA>=22): RETURN
3410 AB=AB+11*(AB>=22): RETURN
3420 AC=AC+11*(AC>=22): RETURN
```



Bombardment

(Le bombardement)

Bombardment se joue sur deux grilles ou tableaux de 5×5 comportant 25 positions d'avant-postes numérotés de 1 à 25. Vous et l'ordinateur disposez chacun de quatre sections de combat qui peuvent être placées sur quatre avant-postes de votre choix sur vos grilles respectives.

Au début du jeu, vous placez (ou cachez) vos quatre sections de combat sur votre grille. L'ordinateur fait de même sur la sienne. Ensuite, vous lâchez chacun votre tour des missiles ou des bombes sur les avant-postes de votre adversaire pour essayer de détruire les quatre sections de combat. Le premier qui a trouvé les quatre sections ennemies a gagné.

Ce programme diffère légèrement de l'original écrit par Martin Burdash de Parlin, New Jersey.

```
                         BOMBARDMENT
           CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES SUR LE FRONT AVEC 4 SECTIONS ET VOUS AVEZ
25 POSITIONS POUR LES PLACER.
VOUS NE POUVEZ EN METTRE QU'UNE SEULEMENT PAR POSITION.
L'ORDINATEUR FAIT LA MEME CHOSE DE SON COTE.

LE JEU CONSISTE A ENVOYER DES MISSILES SUR LES POSITIONS TENUES
PAR L'ORDINATEUR.  CELUI-CI FAIT LA MEME CHOSE A VOTRE EGARD.
LE GAGNANT EST CELUI QUI DETRUIT LES 4 SECTIONS ENNEMIES
LE PREMIER.

BONNE CHANCE... !

ENTREZ 'RETURN' POUR LA SUITE.

VOICI UNE MATRICE IMPRIMEE A DETACHER QUI VOUS SERVIRA A POINTER
LES NOMBRES:

--  Printing  --

     1       2       3       4       5
     6       7       8       9      10
    11      12      13      14      15
    16      17      18      19      20
    21      22      23      24      25
```

```
QUELLES SONT VOS 4 POSITIONS? 10,9,16,24

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 3
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 13. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 7
VOUS AVEZ DETRUIT UN DE MES POSTES!
UN EN MOINS, RESTENT TROIS.

OUS N'EN AVEZ PLUS POUR LONGTEMPS. VOTRE POSTE 10 A ETE DETRUIT.
IL NE VOUS RESTE QUE 3 POSITIONS.

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 11
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 25. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 21
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 23. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 1
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 19. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 6
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 1. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 22
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

OUS N'EN AVEZ PLUS POUR LONGTEMPS. VOTRE POSTE 24 A ETE DETRUIT.
IL NE VOUS RESTE QUE 2 POSITIONS.

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 17
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 2. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 12
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 17. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 8
VOUS AVEZ DETRUIT UN DE MES POSTES!
DEUX EN MOINS, RESTENT DEUX.
```

```
JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 14. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 14
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 21. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 19
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 22. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 15
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 15. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 20
VOUS AVEZ DETRUIT UN DE MES POSTES!
TROIS EN MOINS, IL EN RESTE UN.

JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR 12. A VOUS:

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 25
HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:

OUS N'EN AVEZ PLUS POUR LONGTEMPS. VOTRE POSTE 16 A ETE DETRUIT.
IL NE VOUS RESTE QU' UNE SEULE POSITION.

OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE? 2
VOUS M'AVEZ EU, MOI LE PLUS RAPIDE. MAIS J'AURAI MA REVANCHE!
```

```
10 PRINT TAB(33);"BOMBARDMENT":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT "VOUS ETES SUR LE FRONT AVEC 4 SECTIONS ET VOUS AVEZ"
110 PRINT "25 POSITIONS POUR LES PLACER."
120 PRINT "VOUS NE POUVEZ EN METTRE QU'UNE SEULEMENT PAR POSITION."
130 PRINT "L'ORDINATEUR FAIT LA MEME CHOSE DE SON COTE."
135 PRINT
140 PRINT "LE JEU CONSISTE A ENVOYER DES MISSILES SUR LES POSITIONS TENUES"
150 PRINT "PAR L'ORDINATEUR.  CELUI-CI FAIT LA MEME CHOSE A VOTRE EGARD."
160 PRINT "LE GAGNANT EST CELUI QU' DETRUIT LES 4 SECTIONS ENNEMIES"
170 PRINT "LE PREMIER."
180 PRINT
190 PRINT "BONNE CHANCE... !"
200 PRINT
201 LINE INPUT "ENTREZ 'RETURN' POUR LA SUITE.";XX$
210 PRINT "VOICI UNE MATRICE QUI VOUS SERVIRA A POINTER"
211 PRINT "LES NOMPPES:":PRINT:PPI.IT:        "
260 DIM M(100)
270 FOR R=1 TO 5
280 I=(R-1)*5+1
290  PRINT I,I+1,I+2,I+3,I+4
300 NEXT R
350 LPRINT CHR$(12)
380 C=INT(RND(1)*25)+1
390 D=INT(RND(1)*25)+1
400 E=INT(RND(1)*25)+1
410 F=INT(RND(1)*25)+1
420 IF C=D THEN 390
430 IF C=E THEN 400
440 IF C=F THEN 410
450 IF D=E THEN 400
460 IF D=F THEN 410
470 IF E=F THEN 410
480 PRINT "QUELLES SONT VOS 4 POSITIONS";
490 INPUT G,H,K,L
495 PRINT
500 PRINT "OU DESIREZ VOUS EXPEDIER VOTRE MISSILE";
510 INPUT Y
520 IF Y=C THEN 710
530 IF Y=D THEN 710
540 IF Y=E THEN 710
550 IF Y=F THEN 710
560 GOTO 630
570 M=INT(RND(1)*25)+1
575 GOTO 1160
580 IF X=G THEN 920
590 IF X=H THEN 920
600 IF X=L THEN 920
610 IF X=K THEN 920
620 GOTO 670
630 PRINT "HA, HA MANQUE. C'EST MON TOUR MAINTENANT:"
640 PRINT: PRINT: GOTO 570
670 PRINT "JE VOUS AI MANQUE, SALOPARD. J'AVAIS TIRE SUR";M;CHR$(8);". A VOUS:"
680 PRINT: PRINT: GOTO 500
710 Q=Q+1
720 IF Q=4 THEN 890
730 PRINT "VOUS AVEZ DETRUIT UN DE MES POSTES!"
740 IF Q=1 THEN 770
750 IF Q=2 THEN 810
760 IF Q=3 THEN 850
770 PRINT "UN EN MOINS, RESTENT TROIS."
780 PRINT: PRINT: GOTO 570
810 PRINT "DEUX EN MOINS, RESTENT DEUX."
820 PRINT: PRINT: GOTO 570
850 PRINT "TROIS EN MOINS, IL EN RESTE UN."
860 PRINT: PRINT: GOTO 570
890 PRINT "VOUS M'AVEZ EU, MOI LE PLUS RAPIDE. MAIS J'AURAI MA REVANCHE DES"
900 PRINT "QUE M$S %RAN<ISTOR# ORON R$KUPAIR%!"
910 GOTO 1235
920 Z=Z+1
930 IF Z=4 THEN 1110
940 PRINT"VOUS N'EN AVEZ PLUS POUR LONGTEMPS. VOTRE POSTE";X;"A ETE DETRUIT."
950 IF Z=1 THEN 990
960 IF Z=2 THEN 1030
970 IF Z=3 THEN 1070
990 PRINT "IL NE VOUS RESTE QUE 3 POSITIONS."
1000 PRINT: PRINT: GOTO 500
1030 PRINT "IL NE VOUS RESTE QUE 2 POSITIONS."
1040 PRINT: PRINT: GOTO 500
1070 PRINT "IL NE VOUS RESTE QU' UNE SEULE POSITION."
1080 PRINT: PRINT: GOTO 500
1110 PRINT "VOUS ETES MORT. VOTRE DERNIERE POSITION ETAIT EN";X;". HA, HA, HA."
1120 PRINT "BONNE CHANCE POUR LA PROCHAINE FOIS."
1150 GOTO 1235
1160 P=P+1
1170 N=P-1
1180 FOR T=1 TO N
1190 IF M=M(T) THEN 570
1200 NEXT T
1210 X=M
1220 M(P)=M
1230 GOTO 580
1235 END
```

Bombs Away

(Lancement de bombes)

Dans ce programme, vous pilotez un bombardier de la Seconde Guerre mondiale pour l'un des quatre protagonistes de la guerre. Vous choisissez ensuite votre cible ou le type d'avion que vous pilotez. Selon votre expérience de vol et la qualité de la défense ennemie, vous pouvez accomplir votre mission, vous faire abattre ou bien rentrer sous le feu de l'ennemi. De toute façon, on vous redonne une chance de voler.

David Ahl modifia le programme original créé par David Sherman lorsqu'il était étudiant à Curtis Jr. High School, Sudbury, Massachusetts.

```
                         BOMBS AWAY

             CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY
VOUS PILOTEZ UN BOMBARDIER DE LA 2EME GUERRE MONDIALE.

VOTRE CAMP -- ITALIE(1), ALLIES(2), JAPON(3), ALLEMAGNE(4)? 3
VOUS EFFECTUEZ UNE MISSION KAMIKAZE CONTRE L'USS LEXINGTON.
VORE 1ERE MISSION KAMIKAZE(Y OR N)? N


VOUS VOUS EN ETES SORTI, MALGRE UNE D.C.A. DANTESQUE!!



UNE AUTRE MISSION (Y OR N)? Y
VOUS PILOTEZ UN BOMBARDIER DE LA 2EME GUERRE MONDIALE.

VOTRE CAMP -- ITALIE(1), ALLIES(2), JAPON(3), ALLEMAGNE(4)? 4
UN NAZI, EH?  ADMETTONS.  VOUS ALLEZ VERS LA RUSSIE(1),
L'ANGLETERRE(2), OU LA FRANCE(3)? 2

VOUS APPROCHEZ DE LONDRES. MEFIANCE ILS ONT DES RADARS.

COMBIEN DE MISSIONS AERIENNES COMPTEZ VOUS? 67


OBJECTIF RATE DE 12 MILLES!
MAINTENANT VOUS Y ETES !!

L'ENNEMI A T'IL DES CANONS(1), DES MISSILES(2), OU LES DEUX(3)? 1

POURCENTAGE DE 'REUSSITE' DE LA D.C.A. ENNEMIE (10 TO 50)? 40


VOUS VOUS EN ETES SORTI, MALGRE UNE D.C.A. DANTESQUE!!



UNE AUTRE MISSION (Y OR N)? Y

VOUS PILOTEZ UN BOMBARDIER DE LA 2EME GUERRE MONDIALE.

VOTRE CAMP -- ITALIE(1), ALLIES(2), JAPON(3), ALLEMAGNE(4)? 2
AVION -- LIBERATOR(1), B-29(2), B-17(3), LANCASTER(4)? 3

VOUS FAITES LA CHASSE AU BISMARK EN MER DU NORD.

COMBIEN DE MISSIONS AERIENNES COMPTEZ VOUS? 123

C'EST AVOIR LES CHANCES DE SON COTE.

COUP AU BUT!!!! 30 TUE(S).
MISSION REMPLIE.
```

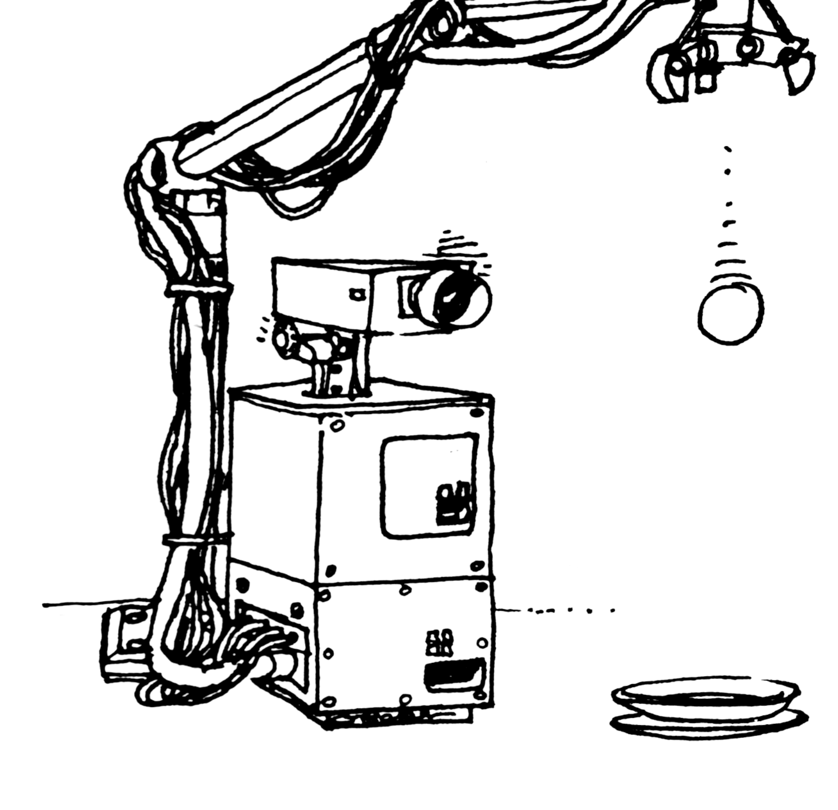
```
8 PRINT "VOUS PILOTEZ UN BOMBARDIER DE LA 2EME GUERRE MONDIALE.":PRINT
10 INPUT "VOTRE CAMP -- ITALIE(1), ALLIES(2), JAPON(3), ALLEMAGNE(4)";A
20 IF A>0 AND A<5 THEN 25
22 PRINT "RECOMMENCEZ..." : GOTO 10
25 ON A GOTO 30, 110, 200, 220
30 INPUT "VOTRE OBJECTIF -- ALBANIE(1), GRECE(2), AFRIQUE DU NORD(3)";B
40 IF B>0 AND B<4 THEN 45
42 PRINT "RECOMMENCEZ..." : GOTO 30
45 PRINT : ON B GOTO 50, 80,90
50 PRINT "DEVRAIT ETRE FACILE -- VOUS PILOTEZ UN APPAREIL ALLEMAND."
60 GOTO 280
80 PRINT "FAITES ATTENTION!!!" : GOTO 280
90 PRINT "VOUS Y ALLEZ POUR LE PETROLE, EH?" : GOTO 280
110 INPUT "AVION -- LIBERATOR(1), B-29(2), B-17(3), LANCASTER(4)";G
120 IF G>0 AND G<5 THEN 125
122 PRINT "RECOMMENCEZ..." : GOTO 110
125 PRINT : ON G GOTO 130, 150, 170, 190
130 PRINT "VOUS PORTEZ 2 TONNES DE BOMBES A DESTINATION DE PLOESTI." : GOTO 280
150 PRINT "VOUS DEVEZ LARGUER LA BOMBE A SUR HIROSHIMA." : GOTO 280
170 PRINT "VOUS FAITES LA CHASSE AU BISMARK EN MER DU NORD." : GOTO 280
190 PRINT "VOUS ECRASEZ UNE USINE ALLEMANDE D'EAU LOURDE DANS LA RUHR."
195 GOTO 280
200 PRINT "VOUS EFFECTUEZ UNE MISSION KAMIKAZE CONTRE L'USS LEXINGTON."
205 INPUT "VORE 1ERE MISSION KAMIKAZE(Y OR N)";F$
207 IF F$="N" THEN S=0 : GOTO 358
210 PRINT : IF RND(1)>.65 THEN 325
215 GOTO 380
220 PRINT "UN NAZI, EH?  ADMETTONS.  VOUS ALLEZ VERS LA RUSSIE(1),"
230 INPUT "L'ANGLETERRE(2), OU LA FRANCE(3)";M : IF M>0 AND M<4 THEN 235
232 PRINT "RECOMMENCEZ..." : GOTO 220
235 PRINT : ON M GOTO 250, 260, 270
250 PRINT "VOUS APPROCHEZ DE STALINGRAD." : GOTO 280
260 PRINT "VOUS APPROCHEZ DE LONDRES. MEFIANCE ILS ONT DES RADARS." : GOTO 280
270 PRINT "APPROCHEZ VERSAILLES.  DU GATEAU.  ILS N'ONT PRESQU'AUCUNE DEFENSE."
280 PRINT
285 INPUT "COMBIEN DE MISSIONS AERIENNES COMPTEZ VOUS";D
290 IF D<160 THEN 300
292 PRINT "DES MISSIONS, PAS DES MILLES..."
295 PRINT "150 MISSIONS C'EST BEAUCOUP, MEME POUR LES ANCIENS."
297 PRINT "BON..., "; : GOTO 285
300 PRINT:IF D<100 THEN 310
305 PRINT "C'EST AVOIR LES CHANCES DE SON COTE." : GOTO 320
310 IF D<25 THEN PRINT "TOUT JUSTE SORTI DE L'ECOLE DE PILOTAGE EH?"
320 PRINT : IF D<160*RND(1) THEN 330
325 PRINT "COUP AU BUT!!!! "INT(100*RND(1))"TUE(S)."
327 PRINT "MISSION REMPLIE." : GOTO 390
330 PRINT "OBJECTIF RATE DE"INT(2+30*RND(1))"MILLES!"
335 PRINT "MAINTENANT VOUS Y ETES !!" : PRINT
340 INPUT "L'ENNEMI A T'IL DES CANONS(1), DES MISSILES(2), OU LES DEUX(3)";R
345 IF R>0 AND R<4 THEN 350
347 PRINT "RECOMMENCEZ..." : GOTO 340
350 PRINT : T=0 : IF R=2 THEN 360
355 INPUT "POURCENTAGE DE 'REUSSITE' DE LA D.C.A. ENNEMIE (10 TO 50)";S
357 IF S<10 THEN PRINT "VOUS MENTEZ, MAIS VOUS LE PAIEREZ...": GOTO 380
358 PRINT
360 PRINT : IF R>1 THEN T=35
365 IF S+T>100*RND(1) THEN 380
370 PRINT "VOUS VOUS EN ETES SORTI, MALGRE UNE D.C.A. DANTESQUE!!" : GOTO 390
380 PRINT "* * * * BOUM * * * *"
384 PRINT "VOUS AVEZ ETE DESCENDU....."
386 PRINT "AMI TRES CHER, NOUS SOMMES AUJOURD'HUI RASSEMBLES POUR RENDRE"
387 PRINT "UN DERNIER HOMMAGE..."
390 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT "UNE AUTRE MISSION (Y OR N)";U$
395 IF LEFT$(U$,1)="Y" THEN 8
400 PRINT "POLTRON !!!" : PRINT : END
```

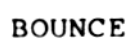
Bounce (Rebond)

Ce programme fait le tracé graphique d'une balle qui rebondit. La plupart des tracés graphiques sur ordinateur se dessinent de haut en bas sur le papier dans le terminal, pourtant ce tracé est effectué horizontalement sur le papier (de gauche à droite).

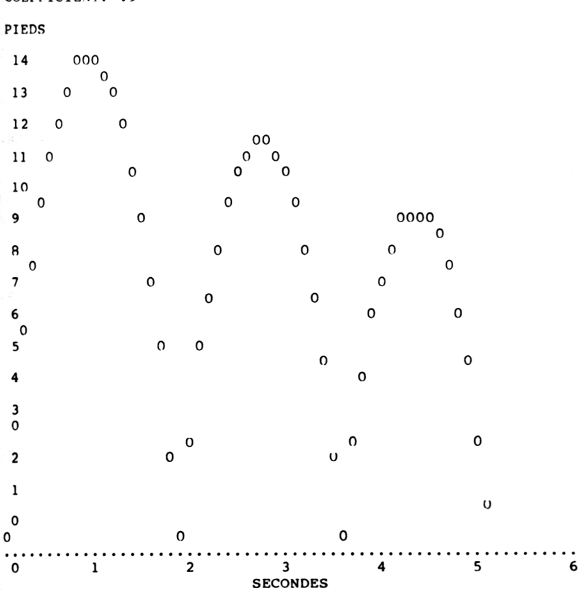
Vous pouvez déterminer la vitesse initiale de la balle et son coefficient d'élasticité (celui-ci est d'environ 0.85 pour une très bonne balle, il est moindre pour les autres balles). Vous déterminez aussi l'incrément de temps séparant deux visualisations « stroboscopiques » du vol de la balle. En d'autres termes, c'est comme si la balle était lancée en l'air dans une pièce sombre et que vous l'éclairiez à intervalles réguliers pour photographier sa progression.

Le programme fut écrit à l'origine par Val Skalabrin lorsqu'il était à DEC.





```
                                  BOUNCE
                    CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY
```



```
CETTE SIMULATION VOUS INVITE A PRECISER LA VITESSE INITIALE D'UNE
BALLE LANCEE VERS LE HAUT ET LE COEFFICIENT D'ELASTICITE
DE LA DITE BALLE.  S'IL VOUS PLAIT, UTILISEZ POUR CES
COEFFICIENTS DES NOMBRES INFERIEURS A 1.

PRECISEZ AUSSI L'INCREMENT DE TEMPS SEPARANT DEUX VISUALISATIONS
'STROBOSCOPIQUES' DE LA BALLE EN VOL (PRENDRE .1 AU DEBUT).

INCREMENT DE TEMPS (SEC)? .1

VITESSE INITIALE (PIEDS/SEC)? 30

COEFFICIENT? .9

PIEDS

 14     000
           0
 13    0    0

 12   0      0
                           00
 11  0                    0  0
              0          0    0
 10
    0                   0      0
 9             0                          0000
                                              0
 8                     0        0        0
   0                                           0
 7              0                       0
                      0          0
 6                                     0        0
  0
 5               0   0
                                  0              0
 4                                     0

 3
 0
                    0                 0            0
 2                0                 0

 1
                                                    0
 0
0                  0                 0
.............................................................
 0         1         2         3         4         5         6
                           SECONDES

ENCORE ? N
```

```
10 PRINT TAB(33);"BOUNCE"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
90 DIM T(20)
100 PRINT "CETTE SIMULATION VOUS INVITE A PRECISER LA VITESSE INITIALE D'UNE"
110 PRINT "BALLE LANCEE VERS LE HAUT ET LE COEFFICIENT D'ELASTICITE"
120 PRINT "DE LA DITE BALLE.  S'IL VOUS PLAIT, UTILISEZ POUR CES"
130 PRINT "COEFFICIENTS DES NOMBRES INFERIEURS A 1."
131 PRINT
132 PRINT "PRECISEZ AUSSI L'INCREMENT DE TEMPS SEPARANT DEUX VISUALISATIONS"
133 PRINT "'STROBOSCOPIQUES' DE LA BALLE EN VOL (PRENDRE .1 AU DEBUT)."
134 PRINT
135 INPUT "INCREMENT DE TEMPS (SEC)";S2
140 PRINT
150 INPUT "VITESSE INITIALE (PIEDS/SEC)";V
160 PRINT
170 INPUT "COEFFICIENT";C
180 PRINT
182 PRINT "PIEDS"
184 PRINT
186 S1=INT(70/(V/(16*S2)))
190 FOR I=1 TO S1
200 T(I)=V*C^(I-1)/16
210 NEXT I
220 FOR H=INT(-16*(V/32)^2+V^2/32+.5) TO 0 STEP -.5
221 IF INT(H)<>H THEN 225
222 PRINT H;
225 L=0
230 FOR I=1 TO S1
240 FOR T=0 TO T(I) STEP S2
245 L=L+S2
250 IF ABS(H-(.5*(-32)*T^2+V*C^(I-1)*T))>.25 THEN 270
260 PRINT TAB(L/S2);"0";
270 NEXT T
275 T=T(I+1)/2
276 IF -16*T^2+V*C^(I-1)*T<H THEN 290
280 NEXT I
290 PRINT
300 NEXT H
310 PRINT TAB(1);
320 FOR I=1 TO INT(L+1)/S2+1
330 PRINT ".";
340 NEXT I
350 PRINT
355 PRINT " 0";
360 FOR I=1 TO INT(L+.9995)
380 PRINT TAB(INT(I/S2));I;
390 NEXT I
400 PRINT
410 PRINT TAB(INT(L+1)/(2*S2)-2);"SECONDES"
420 PRINT
430 INPUT "ENCORE ";ANS$:PRINT
435 IF LEFT$(ANS$,1)="Y" THEN 135
440 END
```

Bowling

C'est une simulation du Bowling qui peut compter jusqu'à quatre joueurs. Vous jouez 10 séries. Pour faire rouler la boule, vous tapez simplement « ROLL ». L'ordinateur vous montre un diagramme de quilles restantes après chaque lancé (« O » veut dire que la quille est tombé, « + » veut dire qu'elle est toujours debout), et il vous donne une analyse du lancé :

- GOUTTIERE
- BUT
- RATTRAPAGE
- FAUTE (à la seconde boule, si des quilles sont encore debout)

Bowling a été écrit par Paul Peraino lorsqu'il était étudiant à Woodrow Wilson High School, San Francisco, Californie.

```
                                  BOWL

               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


BIENVENUE SUR LE TERRAIN
AMENEZ VOS AMIS
BIEN!.FAISONS D'ABORD CONNAISSANCE

LE REGLEMENT (Y/N)
? Y
LE JEU DU BOWLING DEMANDE DE L'INTELLIGENCE ET DE L'ADRESSE.PENDANT LA PARTIE
L'ORDINATEUR TIENDRA LES SCORES.VOUS POUVEZ JOUER A PLUSIEURS
JOUEURS(4 MAXI).VOUS JOUEREZ 10 CADRES
LES DIAGRAMMES DE QUILLES REPRESENTENT PAR 'O' LA QUILLE TOMBEE,
PAR '+' LA QUILLE DEBOUT. APRES LA PARTIE L'ORDINATEUR AFFICHE VOS
SCORES .
Le traducteur a apporte quelques legeres modifs aux alentours de la
ligne 3780, pour permettre l'exec sous Basic 5.0. La solution ne
devrait pas deplaire aux autres Basic. La programmation originale
peut etre retablie.
ET D'ABORD...COMBIEN DE JOUEURS Y A T-IL? 2


TRES BIEN...
TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? ROULE
JOUEUR: 1 CADRE: 1 BOULE: 1

O + O +
 O O O
  + O
   O
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 1 CADRE: 1 BOULE: 2

O O O O
 O O O
  O O
   O
RATTRAPAGE !!!!

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? ROULE
JOUEUR: 2 CADRE: 1 BOULE: 1

O O O +
 O + +
  O +
   O
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 2 CADRE: 1 BOULE: 2

O O O O
 O O +
  O +
   O
FAUTE !!!

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 1 CADRE: 2 BOULE: 1

+ O O O
 + O O
  + O
   O
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 1 CADRE: 2 BOULE: 2

O O O O
 O O O
  + O
   O
FAUTE !!!

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 2 CADRE: 2 BOULE: 1

O + O O
 O O O
  O O
   O
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 2 CADRE: 2 BOULE: 2

O O O O
 O O O
  O O
   O
RATTRAPAGE !!!!

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? ROULE
JOUEUR: 1 CADRE: 3 BOULE: 1

+ + O +
 + O +
  O O
   O
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 1 CADRE: 3 BOULE: 2

+ O O O
 O O O
  O O
   O
FAUTE !!!

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 2 CADRE: 3 BOULE: 1

+ O O O
 O O O
  O O
   O
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 2 CADRE: 3 BOULE: 2

O O O O
 O O O
  O O
   O
RATTRAPAGE !!!!

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 1 CADRE: 4 BOULE: 1

O O O +
 O O O
  + +
   O
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 1 CADRE: 4 BOULE: 2

O O O O
 O O O
  O O
   O
RATTRAPAGE !!!!

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? ROULE
JOUEUR: 2 CADRE: 4 BOULE: 1

O O O O
 O O O
  O O
   +
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 2 CADRE: 4 BOULE: 2

O O O O
 O O O
  O O
   O
RATTRAPAGE !!!!

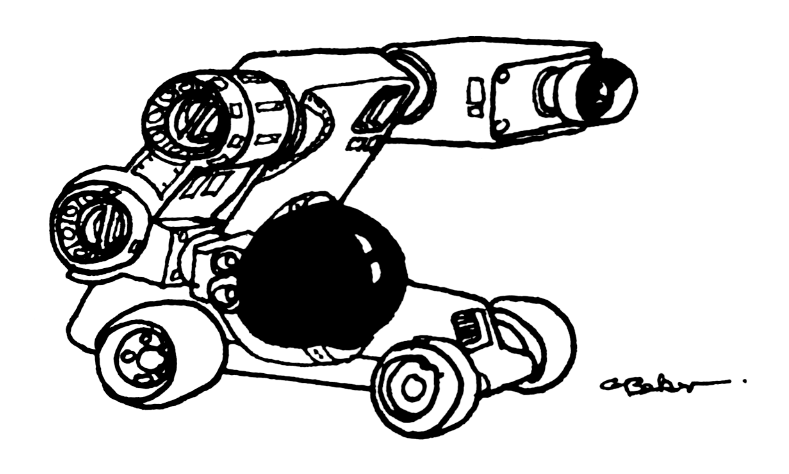
TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 1 CADRE: 5 BOULE: 1

+ O O O
 O + O
  O O
   O
LANCEZ VOTRE 2EME BOULE

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
? R
JOUEUR: 1 CADRE: 5 BOULE: 2

O O O O
 O O O
  O O
   O
RATTRAPAGE !!!!

TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE.
```



```
10 PRINT TAB(34);"BOWL":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
270 DIM C(15),A(100,6)
360 PRINT "BIENVENUE SUR LE TERRAIN"
450 PRINT "AMENEZ VOS AMIS"
540 PRINT "BIEN!.FAISONS D'ABORD CONNAISSANCE"
630 PRINT ""
720 PRINT "LE REGLEMENT (Y/N)"
810 INPUT Z$
900 IF Z$="Y" THEN 990
960 IF Z$="N" THEN 1530
990 PRINT "LE JEU DU BOWLING DEMANDE DE L'INTELLIGENCE ET DE L'ADRESSE.";
995 PRINT "PENDANT LA PARTIE"
1080 PRINT "L'ORDINATEUR TIENDRA LES SCORES.VOUS POUVEZ JOUER A PLUSIEURS"
1170 PRINT "JOUEURS(4 MAXI).VOUS JOUEREZ 10 CADRES"
1260 PRINT "LES DIAGRAMMES DE QUILLES REPRESENTENT PAR 'O' LA QUILLE TOMBEE,"
1350 PRINT "PAR '+' LA QUILLE DEBOUT. APRES LA PARTIE L'ORDINATEUR AFFICHE VOS"
1440 PRINT "SCORES ."
1449 PRINT "Le traducteur a apporte quelques legeres modifs aux alentours de la"
1450 PRINT "ligne 3780, pour permettre l'exec sous Basic 5.0. La solution ne"
1451 PRINT "devrait pas deplaire aux autres Basic. La programmation originale"
1452 PRINT "peut etre retablie."
1530 PRINT "ET D'ABORD...COMBIEN DE JOUEURS Y A T-IL";
1620 INPUT R
1710 PRINT
1800 PRINT "TRES BIEN..."
1890 FOR I=1 TO 100: FOR J=1 TO 6: A(I,J)=0: NEXT J: NEXT I
1980 F=1
2070 FOR P=1 TO R
2160 M=0
2250 B=1
2340 M=0: Q=0
2430 FOR I=1 TO 15: C(I)=0: NEXT I
2520 REM ARQUE GENERATEUR DE BOULE UTILISANT LE SYSTEME MOD '15'
2610 PRINT "TAPEZ 'ROULE' POUR FAIRE ROULER LA BOULE."
2700 INPUT N$
2790 K=0: D=0
2880 FOR I=1 TO 20
2970 X=INT(RND(1)*100)
3060 FOR J=1 TO 10
3150 IF X<15*J THEN 3330
3240 NEXT J
3330 C(15*J-X)=1
3420 NEXT I
3510 REM ARQUE DIAGRAMME QUILLES
3600 PRINT "JOUEUR:"P;"CADRE:";F"BOULE:"B
3690 FOR I=0 TO 3
3780 PRINT
3799 PRINT TAB(I+1);'------                  traducteur
3870 FOR J=1 TO 4-I
3960 K=K+1
4050 IF C(K)=1 THEN 4320
4140 '****PRINT TAB(I);"+ ";
4149 PRINT "+ ";'------      traduc
4230 GOTO 4410
4320 '****PRINT TAB(I);"O ";
4329 PRINT "O ";'-----      traduc
4410 NEXT J
4500 NEXT I
4590 PRINT ""
4680 REM ARQUE ANALYSE LANCEMENT
4770 FOR I=1 TO 10
4860 D=D+C(I)
4950 NEXT I
5040 IF D-M <> 0 THEN 5220
5130 PRINT "GOUTTIERE!!"
5220 IF B<>1 OR D<>10 THEN 5490
5310 PRINT "BUT !!!!!"
5400 Q=3
5490 IF B<>2 OR D<>10 THEN 5760
5580 PRINT "RATTRAPAGE !!!!"
5670 Q=2
5760 IF B<>2 OR D>=10 THEN 6030
5850 PRINT "FAUTE !!!"
5940 Q=1
6030 IF B<>1 OR D>=10 THEN 6210
6120 PRINT "LANCEZ VOTRE 2EME BOULE"
6210 REM ARQUE STOCKAGE DES SCORES
6300 PRINT
6390 A(F*P,B)=D
6480 IF B=2 THEN 7020
6570 B=2
6660 M=D
6750 IF Q=3 THEN 6210
6840 A(F*P,B)=D-M
6930 IF Q=0 THEN 2520
7020 A(F*P,3)=Q
7110 NEXT P
7200 F=F+1
7290 IF F<11 THEN 2070
7295 PRINT "CADRES"
7380 FOR I=1 TO 10
7470 PRINT I;
7560 NEXT I
7650 PRINT
7740 FOR P=1 TO R
7830 FOR I=1 TO 3
7920 FOR J=1 TO 10
8010 PRINT A(J*P,I);
8100 NEXT J
8105 PRINT
8190 NEXT I
8280 PRINT
8370 NEXT P
8460 PRINT "UNE AUTRE PARTIE"
8550 INPUT A$
8640 IF LEFT$(A$,1)="Y" THEN 2610
8730 END
```

Boxing (La boxe)

Ce programme simule un match de boxe olympique en 3 rounds. L'ordinateur entraîne un des boxeurs et détermine ses coups et ses parades pendant que vous faites la même chose pour votre boxeur. Au début du match, vous devez spécifier le point fort ainsi que le point sensible de votre homme.

Il y a environ sept coups importants par round, bien que cela puisse être modifié à l'instruction 185. Le vainqueur est celui qui remporte deux des trois rounds.

Jesse Lynch de St. Paul, Minnesota a créé ce programme.

```
                              BOXING
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


BOXE - REGLES OLYMPIQUES (3 ROUNDS -- 2 SUR 3 POUR GAGNER)

NOM DE L'ADVERSAIRE? RONDOUILLARD
NOM DE VOTRE CHAMPION? LEMUSCLE
LES COUPS SONT: (1) SWING; (2) CROCHET; (3) UPPERCUT; (4) DIRECT.
MEILLEUR COUP DE VOTRE HOMME? 2
COUP AUQUEL IL EST SENSIBLE? 4

LE POINT FORT DE RONDOUILLARD EST 1 ET SON POINT SENSIBLE EST SECRET.

LE ROUND 1 COMMENCE...
--------------
COUP DE LEMUSCLE? 2
LEMUSCLE DECOCHE UN CROCHET... RONDOUILLARD BALANCE UN SWING ET C'EST BLOQUE!
COUP DE LEMUSCLE? 2
LEMUSCLE DECOCHE UN CROCHET... COUP DE LEMUSCLE? 2
LEMUSCLE DECOCHE UN CROCHET... RONDOUILLARD LANCE UN DIRECT ET RONDOUILLARD
 BALANCE UN SWING ET C'EST BLOQUE!
COUP DE LEMUSCLE? 3
LEMUSCLE TENTE UN UPPERCUT QUI EST BLOQUE (BLOCAGE HEUREUX!)

LEMUSCLE GAGNE LE ROUND 1.

LE ROUND 2 COMMENCE...
--------------
COUP DE LEMUSCLE? 2
LEMUSCLE DECOCHE UN CROCHET... LEMUSCLE EST ATTAQUE PAR UN UPPERCUT (OH,OH)...
 BLOQUE ET TOUCHE RONDOUILLARD AVEC UN CROCHET.
RONDOUILLARD LANCE UN DIRECT ET RONDOUILLARD LANCE UN DIRECT ET LEMUSCLE
 EST ATTAQUE PAR UN UPPERCUT (OH,OH)...
 BLOQUE ET TOUCHE RONDOUILLARD AVEC UN CROCHET.
RONDOUILLARD BALANCE UN SWING ET C'EST BLOQUE!
RONDOUILLARD ATTEINT LEMUSCLE A LA MACHOIRE (HOULA!)
....ET REDOUBLE!

LEMUSCLE EST ATTAQUE PAR UN UPPERCUT (OH,OH)...
 BLOQUE ET TOUCHE RONDOUILLARD AVEC UN CROCHET.

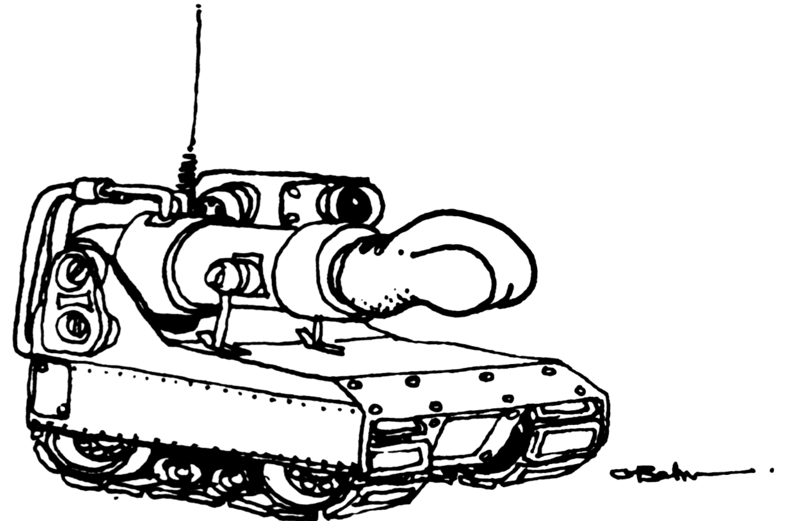
RONDOUILLARD GAGNE LE ROUND 2.

LE ROUND 3 COMMENCE...
--------------
COUP DE LEMUSCLE? 2
LEMUSCLE DECOCHE UN CROCHET... COUP DE LEMUSCLE? 3
LEMUSCLE TENTE UN UPPERCUT ET IL ENCHAINE!
RONDOUILLARD LANCE UN DIRECT ET RONDOUILLARD ATTEINT LEMUSCLE
 A LA MACHOIRE (HOULA!)
....ET REDOUBLE!

LEMUSCLE EST ATTAQUE PAR UN UPPERCUT (OH,OH)...
ET RONDOUILLARD ENCHAINE...
RONDOUILLARD LANCE UN DIRECT ET COUP DE LEMUSCLE? 2
LEMUSCLE DECOCHE UN CROCHET... RONDOUILLARD ATTEINT LEMUSCLE
 A LA MACHOIRE (HOULA!)
....ET REDOUBLE!
LEMUSCLE EST MIS K.O. ET RONDOUILLARD EST DECLARE VAINQUEUR ET CHAMPION!

ET AU REVOIR DE LA PART DU STADE OLYMPIQUE.
```

```
1 PRINT TAB(33);"BOXING"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
4 PRINT "BOXE - REGLES OLYMPIQUES (3 ROUNDS -- 2 SUR 3 POUR GAGNER)"
5 J=0
6 L=0
8 PRINT
10 PRINT "NOM DE L'ADVERSAIRE";
20 INPUT J$
30 PRINT "NOM DE VOTRE CHAMPION";
40 INPUT L$
45 PRINT "LES COUPS SONT: (1) SWING; (2) CROCHET; (3) UPPERCUT; (4) DIRECT."
60 PRINT "MEILLEUR COUP DE VOTRE HOMME";
64 INPUT B
70 PRINT "COUP AUQUEL IL EST SENSIBLE";
80 INPUT D
90 B1=INT(4*RND(1)+1)
100 D1=INT(4*RND(1)+1)
110 IF B1=D1 THEN 90
115 PRINT
120 PRINT "LE POINT FORT DE ";J$;" EST";B1;"ET SON POINT SENSIBLE EST SECRET."
123 PRINT
130 FOR R=1 TO 3
140 IF J>= 2 THEN 1040
150 IF L>=2 THEN 1060
160 X=0
170 Y=0
180 PRINT "LE ROUND";R;"COMMENCE..."
181 PRINT "--------------"
185 FOR R1= 1 TO 7
190 I=INT(10*RND(1)+1)
200 IF I>5 THEN 600
210 PRINT "COUP DE ";L$;
220 INPUT P
221 IF P=B THEN 225
222 GOTO 230
225 X=X+2
230 IF P=1 THEN 340
240 IF P=2 THEN 450
250 IF P=3 THEN 520
270 PRINT L$;" ENVOIE UN DIRECT VERS LA TETE DE";J$;" ";
271 IF D1=4 THEN 290
275 C=INT(8*RND(1)+1)
280 IF C<4 THEN 310
290 X=X+3
300 GOTO 950
310 PRINT "IL EST BLOQUE."
330 GOTO 950
340 PRINT L$ " ENVOIE UN SWING ET ";
341 IF D1=4 THEN 410
345 X3=INT(30*RND(1)+1)
350 IF X3<10 THEN 410
360 PRINT "IL MANQUE ";
370 PRINT
375 IF X=1 THEN 950
380 PRINT
390 PRINT
400 GOTO 300
410 PRINT "IL ENCHAINE!"
420 IF X>35 THEN 980
425 X=X+15
440 GOTO 300
450 PRINT L$;" DECOCHE UN CROCHET... ";
455 IF D1=2 THEN 480
460 H1=INT(2*RND(1)+1)
470 IF H1=1 THEN 500
475 PRINT "ENCHAINE..."
480 X=X+7
490 GOTO 300
500 PRINT "MAIS EST BLOQUE!!!!!!!!!!!!!"
510 GOTO 300
520 PRINT L$ " TENTE UN UPPERCUT ";
530 IF D1=3 THEN 570
540 D5=INT(100*RND(1)+1)
550 IF D5<51 THEN 570
560 PRINT "QUI EST BLOQUE (BLOCAGE HEUREUX!)"
565 GOTO 300
570 PRINT "ET IL ENCHAINE!"
580 X=X+4
590 GOTO 300
600 J7=INT(4*RND(1)+1)
601 IF J7 =B1 THEN 605
602 GOTO 610
605 Y=Y+2
610 IF J7=1 THEN 720
620 IF J7=2 THEN 810
630 IF J7 =3 THEN 860
640 PRINT J$;" LANCE UN DIRECT ET ";
645 IF D=4 THEN 700
650 Z4=INT(7*RND(1)+1)
655 IF Z4>4 THEN 690
660 PRINT "IL EST BLOQUE!"
670 GOTO 300
690 PRINT " LE SANG COULE !!!"
700 Y=Y+5
710 GOTO 300
720 PRINT J$" BALANCE UN SWING ET";
730 IF D=1 THEN 770
740 R6=INT(60*RND(1)+1)
745 IF R6 <30 THEN 770
750 PRINT " C'EST BLOQUE!"
760 GOTO 300
770 PRINT " BING!!!!! IL LE TOUCHE EN PLEINE FIGURE!"
780 IF Y>35 THEN 1010
790 Y=Y+15
800 GOTO 300
810 PRINT J$;" ATTEINT ";L$;" A LA MACHOIRE (HOULA!)"
820 Y=Y+7
830 PRINT "....ET REDOUBLE!"
835 Y=Y+5
840 IF Y>35 THEN 1010
850 PRINT
860 PRINT L$;" EST ATTAQUE PAR UN UPPERCUT (OH,OH)..."
865 IF D=3 THEN 890
870 Q4=INT(200*RND(1)+1)
880 IF Q4>75 THEN 920
890 PRINT "ET ";J$;" ENCHAINE..."
900 Y=Y+8
910 GOTO 300
920 PRINT " BLOQUE ET TOUCHE ";J$;" AVEC UN CROCHET."
930 X=X+5
940 GOTO 300
950 NEXT R1
951 IF X>Y THEN 955
952 PRINT:PRINT J$" GAGNE LE ROUND" R;CHR$(8);".":PRINT
953 J=J+1
954 GOTO 960
955 PRINT:PRINT L$" GAGNE LE ROUND"R;CHR$(8);".":PRINT
956 L=L+1
960 NEXT R
961 IF J>= 2 THEN 1040
962 IF L>=2 THEN 1060
980 PRINT J$ " EST MIS K.O. ET " L$" EST DECLARE VAINQUEUR ET CHAMPION!";
1000 GOTO 1080
1010 PRINT L$ " EST MIS K.O. ET " J$" EST DECLARE VAINQUEUR ET CHAMPION!";
1030 GOTO 1000
1040 PRINT J$ " GAGNE (BIEN JOUE," J$;")."
1050 GOTO 1000
1060 PRINT L$ " REMPORTE UNE VICTOIRE STUPEFIANTE!!"
1070 GOTO 1000
1080 PRINT
1085 PRINT
1090 PRINT "ET AU REVOIR DE LA PART DU STADE OLYMPIQUE."
1100 PRINT
1110 END
```



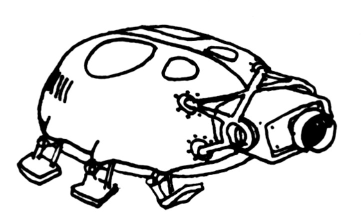
Bug (L'insecte)

Le but de ce jeu est de terminer le dessin de votre insecte avant que l'ordinateur ne termine le sien.

Vous et l'ordinateur lancez chacun votre tour un dé dont les nombres représentent chacun une partie de l'insecte. Vous devez ajouter les parties dans le bon ordre; en d'autres termes, vous ne pouvez pas avoir de cou à moins que vous n'ayez un corps, vous ne pouvez pas avoir de tête sans avoir de cou et ainsi de suite. Après chaque nouvelle partie ajoutée, vous avez la possibilité de voir les dessins des deux insectes.

Si vous choisissez de voir tous les dessins, ce programme a la capacité de consommer plus de « 6 pieds » de listing à chaque exécution. Nous ne pouvons que vous suggérer de recycler le papier en utilisant l'autre face.

Brian Leibowitz a écrit ce programme lorsqu'il était en 6ᵉ à Harrison Jr-Sr High School, Harrison, New York.



```
                         BUG

          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


LE JEU 'BUG' RESSMBLE AU JEU 'COOTI'.
J'ESPERE QUE VOUS AIMEREZ CE JEU.

VOULEZ VOUS LES REGLES? Y

  Le but de 'BUG' est de terminer votre INSECTE avant le mien
Chaque nbre represente une partie du corps de l'Insecte.
Je lancerai les des pour vous et vous dirai le nombre tire
Si vous avez droit au 'morceau' correspondant, je vous le donnerai
Il en sera de meme pour moi, a mon tour.

  Si un changement a lieu ds l'un ou l'autre insecte, je vous
donnerai la possibilite de voir une image des dits Insectes.

  Les nbres representent les elements comme suit:

NOMBRE        ELEMENT       QUANTITE NECESSAIRE
------        -------       -------------------
  1           CORPS                  1
  2           COU                    1
  3           TETE                   1
  4           ANTENNES               2
  5           QUEUE                  1
  6           PATTES                 6

Appuyez sur 'RETURN' pour demarrer la partie.


VOUS AVEZ TIRE UN 2.
2=COU
VOUS N'AVEZ PAS DE CORPS.

J'AI TIRE UN 2.
2=COU
JE N'AI PAS DE CORPS.


VOUS AVEZ TIRE UN 2.
2=COU
VOUS N'AVEZ PAS DE CORPS.

J'AI TIRE UN 4.
4=ANTENNES
JE N'AI PAS DE TETE.


VOUS AVEZ TIRE UN 1.
1=CORPS
VOUS AVEZ MAINTENANT UN CORPS.

J'AI TIRE UN 5.
5=QUEUE
JE N'AI PAS DE CORPS.

VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? N

VOUS AVEZ TIRE UN 3.
3=TETE
VOUS N'AVEZ PAS DE COU.

J'AI TIRE UN 3.
3=TETE
JE N'AI PAS DE COU.


VOUS AVEZ TIRE UN 6.
6=PATTE
MAINTENANT VOUS AVEZ 1 PATTES.

J'AI TIRE UN 6.
6=PATTES
JE N'AI PAS DE CORPS.

VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? N

VOUS AVEZ TIRE UN 5.
5=QUEUE
MAINTENANT JE VOUS DONNE UNE QUEUE.

J'AI TIRE UN 1.
1=CORPS
MAINTENANT J'AI UN CORPS.

VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? N

VOUS AVEZ TIRE UN 6.
6=PATTE
MAINTENANT VOUS AVEZ 2 PATTES.

J'AI TIRE UN 1.
1=CORPS
JE N'AI PAS BESOIN DE CORPS.

VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? Y


*****  LE VOTRE   *****

      BBBBBBBBBBBB
      B          B
      B          B
TTTTTB           B
      BBBBBBBBBBBB
      L L
      L L
```

Un peu plus tard dans le jeu...

```
J'AI TIRE UN 2.
2=COU
JE N'AI PAS BESOIN DE COU.


VOUS AVEZ TIRE UN 5.
5=QUEUE
VOUS AVEZ DEJA UNE QUEUE.

J'AI TIRE UN 1.
1=CORPS
JE N'AI PAS BESOIN DE CORPS.


VOUS AVEZ TIRE UN 4.
4=ANTENNES
MAINTENANT JE VOUS DONNE UNE ANTENNE.

J'AI TIRE UN 5.
5=QUEUE
JE N'AI PAS BESOIN DE QUEUE.

VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? N

VOUS AVEZ TIRE UN 6.
6=PATTE
VOUS AVEZ DEJA 6 PATTES.

J'AI TIRE UN 2.
2=COU
JE N'AI PAS BESOIN DE COU.


VOUS AVEZ TIRE UN 1.
1=CORPS
VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'UN CORPS.

J'AI TIRE UN 2.
2=COU
JE N'AI PAS BESOIN DE COU.


VOUS AVEZ TIRE UN 1.
1=CORPS
VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'UN CORPS.

J'AI TIRE UN 5.
5=QUEUE
JE N'AI PAS BESOIN DE QUEUE.


VOUS AVEZ TIRE UN 5.
5=QUEUE
VOUS AVEZ DEJA UNE QUEUE.

J'AI TIRE UN 4.
4=ANTENNES
JE PRENDS CETTE ANTENNE.

VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? N

VOUS AVEZ TIRE UN 2.
2=COU
VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'UN COU.

J'AI TIRE UN 5.
5=QUEUE
JE N'AI PAS BESOIN DE QUEUE.


VOUS AVEZ TIRE UN 3.
3=TETE
VOUS AVEZ UNE TETE.

J'AI TIRE UN 6.
6=PATTES
J'AI MAINTENANT 5 PATTES.

VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? N

VOUS AVEZ TIRE UN 1.
1=CORPS
VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'UN CORPS.

J'AI TIRE UN 6.
6=PATTES
J'AI MAINTENANT 6 PATTES.

VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? N

VOUS AVEZ TIRE UN 1.
1=CORPS
VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'UN CORPS.

J'AI TIRE UN 1.
1=CORPS
JE N'AI PAS BESOIN DE CORPS.

VOUS AVEZ TIRE UN 5.
5=QUEUE
VOUS AVEZ DEJA UNE QUEUE.

J'AI TIRE UN 3.
3=TETE
JE N'AI PAS BESOIN DE TETE.


VOUS AVEZ TIRE UN 5.
5=QUEUE
VOUS AVEZ DEJA UNE QUEUE.

J'AI TIRE UN 6.
6=PATTES
                J'AI MES 6 PATTES.


VOUS AVEZ TIRE UN 5.
5=QUEUE
VOUS AVEZ DEJA UNE QUEUE.

J'AI TIRE UN 6.
6=PATTES
                J'AI MES 6 PATTES.


VOUS AVEZ TIRE UN 1.
1=CORPS
VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'UN CORPS.

J'AI TIRE UN 4.
4=ANTENNES
JE PRENDS CETTE ANTENNE.

MON INSECTE EST COMPLET.
VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS? Y
```

```
*****   LE VOTRE   *****                  *****  LE MIEN   *****

          A
          A                                      F F
          A                                      F F
          A                                      F F
       HHHHHHH                                   F F
       H     H                                HHHHHHH
       H O O H                                H     H
       H     H                                H O O H
       H  V  H                                H     H
       HHHHHHH                                H  V  H
          N N                                 HHHHHHH
          N N                                    N N
    BBBBBBBBBBBB                                 N N
    B          B                            BBBBBBBBBBBB
    B          B                            B          B
TTTTTB         B                            B          B
    BBBBBBBBBBBB                        TTTTTB         B
    L L L L L                               BBBBBBBBBBBB
    L L L L L                               L L L L L
                                            L L L L L

      J'ESPERE QUE CE JEU VOUS A PLU. REJOUEZ Y LE PLUS TOT POSSIBLE!!
```

```
10 PRINT TAB(34);"BUG"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 REM
50 A=0: B=0: H=0: L=0: N=0: P=0: Q=0: R=0: S=0: T=0: U=0: V=0: Y=0
60 PRINT "LE JEU 'BUG' RESSMBLE AU JEU 'COOTI'."
70 PRINT "J'ESPERE QUE VOUS AIMEREZ CE JEU."
80 PRINT
90 PRINT "VOULEZ VOUS LES REGLES";
100 INPUT Z$
110 IF LEFT$(Z$,1)="N" OR LEFT$(Z$,1)="n" THEN 300
120 PRINT "  Le but de 'BUG' est de terminer votre INSECTE avant le mien"
130 PRINT "Chaque nbre represente une partie du corps de l'Insecte."
140 PRINT "Je lancerai les des pour vous et vous dirai le nombre tire"
150 PRINT "Si vous avez droit au 'morceau' correspondant, je vous le donnerai"
160 PRINT "Il en sera de meme pour moi, a mon tour."
170 PRINT
180 PRINT "  Si un changement a lieu ds l'un ou l'autre insecte, je vous"
190 PRINT "donnerai la possibilite de voir une image des dits Insectes.":PRINT
200 PRINT "  Les nbres representent les elements comme suit:":PRINT
210 PRINT "NOMBRE","ELEMENT","QUANTITE NECESSAIRE"
215 PRINT "------","-------","-------------------"
220 PRINT TAB(3);"1","CORPS",TAB(38);"1"
230 PRINT TAB(3);"2","COU",TAB(38);"1"
240 PRINT TAB(3);"3","TETE",TAB(38);"1"
250 PRINT TAB(3);"4","ANTENNES",TAB(38);"2"
260 PRINT TAB(3);"5","QUEUE",TAB(38);"1"
270 PRINT TAB(3);"6","PATTES",TAB(38);"6"
280 PRINT
290 LINE INPUT "Appuyez sur 'RETURN' pour demarrer la partie.";RR$
293 PRINT CHR$(26)
300 '****IF Y>0 THEN 2480
303 IF Y>0 THEN 2540'=== modif trad.
310 Z=INT(6*RND(1)+1)
320 C=1
330 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ TIRE UN";Z;CHR$(8);"."
340 ON Z GOTO 350,430,540,650,760,870
350 PRINT "1=CORPS"
360 IF B=1 THEN 410
370 PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT UN CORPS."
380 B=1
390 C=0
400 GOTO 970
410 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'UN CORPS."
420 GOTO 970
430 PRINT "2=COU"
440 IF N=1 THEN 500
450 IF B=0 THEN 520
460 PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT UN COU."
470 N=1
480 C=0
490 GOTO 970
500 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS BESOIN D'UN COU."
510 GOTO 970
520 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE CORPS."
530 GOTO 970
540 PRINT "3=TETE"
550 IF N=0 THEN 610
560 IF H=1 THEN 630
570 PRINT "VOUS AVIEZ BESOIN D'UNE TETE."
580 H=1
590 C=0
600 GOTO 970
610 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE COU."
620 GOTO 970
630 PRINT "VOUS AVEZ UNE TETE."
640 GOTO 970
650 PRINT "4=ANTENNES"
660 IF H=0 THEN 740
670 IF A=2 THEN 720
680 PRINT "MAINTENANT JE VOUS DONNE UNE ANTENNE."
690 A=A+1
700 C=0
710 GOTO 970
720 PRINT "VOUS AVEZ DEJA 2 ANTENNES."
730 GOTO 970
740 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE TETE."
750 GOTO 970
760 PRINT "5=QUEUE"
770 IF B=0 THEN 830
780 IF T=1 THEN 850
790 PRINT "MAINTENANT JE VOUS DONNE UNE QUEUE."
800 T=T+1
810 C=0
820 GOTO 970
830 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE CORPS."
840 GOTO 970
850 PRINT "VOUS AVEZ DEJA UNE QUEUE."
860 GOTO 970
870 PRINT "6=PATTE"
880 IF L=6 THEN 940
890 IF B=0 THEN 960
900 L=L+1
910 C=0
920 PRINT "MAINTENANT VOUS AVEZ";L;"PATTES."
930 GOTO 970
940 PRINT "VOUS AVEZ DEJA 6 PATTES."
950 GOTO 970
960 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE CORPS."
970 X=INT(6*RND(1)+1)
971 PRINT
975 FOR DELAY=1 TO 2000:NEXT DELAY
980 PRINT "J'AI TIRE UN";X;CHR$(8);"."
990 ON X GOTO 1000,1080,1190,1300,1410,1520
1000 PRINT "1=CORPS"
1010 IF P=1 THEN 1060
1020 PRINT "MAINTENANT J'AI UN CORPS."
1030 C=0
1040 P=1
1050 GOTO 1630
1060 PRINT "JE N'AI PAS BESOIN DE CORPS."
1070 GOTO 1630
1080 PRINT "2=COU"
1090 IF Q=1 THEN 1150
1100 IF P=0 THEN 1170
1110 PRINT "MAINTENANT J'AI UN COU."
1120 Q=1
1130 C=0
1140 GOTO 1630
1150 PRINT "JE N'AI PAS BESOIN DE COU."
1160 GOTO 1630
1170 PRINT "JE N'AI PAS DE CORPS."
1180 GOTO 1630
1190 PRINT "3=TETE"
1200 IF Q=0 THEN 1260
1210 IF R=1 THEN 1280
1220 PRINT "J'AVAIS BESOIN D'UNE TETE."
1230 R=1
1240 C=0
1250 GOTO 1630
1260 PRINT "JE N'AI PAS DE COU."
1270 GOTO 1630
1280 PRINT "JE N'AI PAS BESOIN DE TETE."
1290 GOTO 1630
1300 PRINT "4=ANTENNES"
1310 IF R=0 THEN 1390
1320 IF S=2 THEN 1370
1330 PRINT "JE PRENDS CETTE ANTENNE."
1340 S=S+1
1350 C=0
1360 GOTO 1630
1370 PRINT "J'AI DEJA 2 ANTENNES."
1380 GOTO 1630
1390 PRINT "JE N'AI PAS DE TETE."
1400 GOTO 1630
1410 PRINT "5=QUEUE"
1420 IF P=0 THEN 1480
1430 IF U=1 THEN 1500
1440 PRINT "MAINTENANT J'AI UNE QUEUE."
1450 U=1
1460 C=0
1470 GOTO 1630
1480 PRINT "JE N'AI PAS DE CORPS."
1490 GOTO 1630
1500 PRINT "JE N'AI PAS BESOIN DE QUEUE."
1510 GOTO 1630
1520 PRINT "6=PATTES"
1530 IF V=6 THEN 1590
1540 IF P=0 THEN 1610
1550 V=V+1
1560 C=0
1570 PRINT "J'AI MAINTENANT";V;"PATTES."
1580 GOTO 1630
1590 PRINT,"J'AI MES 6 PATTES."
1600 GOTO 1630
1610 PRINT "JE N'AI PAS DE CORPS."
1620 GOTO 1630
1630 PRINT:FOR DELAY=1 TO 2000:NEXT:IF A=2 AND T=1 AND
                                             L=6 THEN 1650
1640 GOTO 1670
1650 PRINT "VOTRE INSECTE EST COMPLET."
1660 Y=Y+1
1670 IF S=2 AND P=1 AND V=6 THEN 1690
1680 GOTO 1710
1690 PRINT "MON INSECTE EST COMPLET."
1700 Y=Y+2
1710 IF C=1 THEN 300
1720 PRINT "VOULEZ VOUS VOIR LES MAGNIFIQUES DESSINS";
1730 INPUT Z$
1740 IF LEFT$(Z$,1)="N" OR LEFT$(Z$,1)="n" THEN 300
1750 PRINT                        "*****   LE VOTRE   *****"
1760 PRINT
1770 PRINT
1780 IF A=0 THEN 1860
1790 FOR Z=1 TO 4
1800 FOR X=1 TO A
1810 PRINT TAB(10);
1820 PRINT "A ";
1830 NEXT X
1840 PRINT
1850 NEXT Z
1860 IF H=0 THEN 1880
1870 GOSUB 2470
1880 IF N=0 THEN 1920
1890 FOR Z=1 TO 2
1900 PRINT "          N N"
1910 NEXT Z
1920 IF B=0 THEN 2000
1930 PRINT "     BBBBBBBBBBBB"
1940 FOR Z=1 TO 2
1950 PRINT "     B          B"
1960 NEXT Z
1970 IF T<>1 THEN 1990
1980 PRINT "TTTTTB          B"
1990 PRINT "     BBBBBBBBBBBB"
2000 IF L=0 THEN 2080
2010 FOR Z=1 TO 2
2020 PRINT TAB(5);
2030 FOR X=1 TO L
2040 PRINT " L";
2050 NEXT X
2060 PRINT
2070 NEXT Z
2080 FOR Z=1 TO 4
2090 PRINT
2100 NEXT Z
2110 PRINT "*****  LE MIEN   *****"
2120 PRINT
2130 PRINT
2140 PRINT
2150 IF S=0 THEN 2230
2160 FOR Z=1 TO 4
2170 PRINT TAB(10);
2180 FOR X=1 TO S
2190 PRINT "F ";
2200 NEXT X
2210 PRINT
2220 NEXT Z
2230 IF R<>1 THEN 2250
2240 GOSUB 2470
2250 IF Q=0 THEN 2280
2260 PRINT "          N N"
2270 PRINT "          N N"
2280 IF P=0 THEN 2360
2290 PRINT "     BBBBBBBBBBBB"
2300 FOR Z=1 TO 2
2310 PRINT "     B          B"
2320 NEXT Z
2330 IF U<>1 THEN 2350
2340 PRINT "TTTTTB          B"
2350 PRINT "     BBBBBBBBBBBB"
2360 IF V=0 THEN 2450
2370 FOR Z=1 TO 2
2380 PRINT TAB(5);
2390 FOR X=1 TO V
2400 PRINT " L";
2410 NEXT X
2420 PRINT
2430 NEXT Z
2450 IF Y<>0 THEN 2540
2460 GOTO 300
2470 PRINT "        HHHHHHH"
2480 PRINT "        H     H"
2490 PRINT "        H O O H"
2500 PRINT "        H     H"
2510 PRINT "        H  V  H"
2520 PRINT "        HHHHHHH"
2530 RETURN
2540 PRINT "J'ESPERE QUE CE JEU VOUS A PLU. REJOUEZ Y LE
                                        PLUS TOT POSSIBLE!!"
2550 END
```

Bullfight (La corrida)

Dans cette corrida simulée vous êtes le matador — c'est-à-dire celui qui a le rôle principal et celui qui doit tuer le taureau ou être tué (ou s'échapper de l'arène en courant).

A chaque charge du taureau, vous pouvez essayer :

0. La Véronique (mouvement dangereux à l'intérieur de la cape)
1. La derechaza (mouvement moins dangereux à l'extérieur de la cape)
2. Le tournoiement ordinaire de la cape,

ou vous pouvez essayer de tuer le taureau :

4. A la nuque
5. Entre les épaules.

La foule déterminera alors la récompense que vous méritez, à titre posthume s'il le faut. Plus vous êtes brave et meilleure est la récompense décernée. C'est bien aussi de rester en vie ! Vos chances augmentent avec la qualité du travail des picadors et des toréadors.

David Sweet de Dartmouth a écrit la version originale de ce programme qui a été ensuite modifiée par les étudiants de Lexington High School, puis par Steve North de Creative Computing.

```
                              BULL
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS CONNAITRE LES REGLES? Y

HELLO, VOUS LES AFICIONADOS ET VOUS LES SANGUINAIRES.

VOICI VOTRE CHANCE DE TUER ENFIN UN TAUREAU.

A CHAQUE CHARGE DU TAUREAU, VOUS POUVEZ ESSAYER
0 - LA VERONIQUE (MOUVEMENT A L'INTERIEUR DE LA CAPE - DANGEREUX)
1 - LA DERECHAZA ( A L'EXTERIEUR DE LA CAPE - MOINS DANGEREUSE)
2 - AGITER LA CAPE (DE FACON BANALE).

AU LIEU DE CELA, VOUS POUVEZ ESSAYER DE TUER LE TAUREAU
A CHAQUE PASSE: 4 (A LA NUQUE), 5 (ENTRE LES EPAULES).
MAIS SI J'ETAIS VOUS,
JE NE TENTERAIS RIEN DE TEL AVANT LA 7EME PASSE.

LE PUBLIC DIRA LA RECOMPENSE QUE VOUS MERITEZ
(A TITRE POSTHUME S'IL Y A LIEU).
PLUS VOUS ETES BRAVE, PLUS HAUTE EST LA RECOMPENSE DECERNEE.

VOS CHANCES AUGMENTENT AVEC LA QUALITE DU TRAVAIL DES
PICADORS ET DES TOREADORS.


'RETURN'  POUR COMMENCER LE COMBAT.


VOUS ETES TOMBE SUR UN TAUREAU TRES BON.

LES PICADORS ONT FAIT UN TRAVAIL FAIBLARD.
UN DES PICADORS A ETE TUE.

LES TOREADORS ONT FAIT UN TRAVAIL TRES BON.

PASSE NUMERO 1
---------------
LE TAUREAU VOUS CHARGE! C'EST VOUS LE MATADOR--
VOULEZ VOUS TUER LE TAUREAU? N
QUEL MOUVEMENT FAITES VOUS AVEC VOTRE CAPE? 2


PASSE NUMERO 2
---------------
LE TAUREAU VOUS CHARGE! C'EST VOUS LE MATADOR--
VOULEZ VOUS TUER LE TAUREAU? N
QUEL MOUVEMENT FAITES VOUS AVEC VOTRE CAPE? 2
LE TAUREAU VOUS A EVENTRE!
VOUS ETES MORT.


LE PUBLIC VOUS DECERNE UNE RECOMPENSE
OLE! VOUS ETES 'MUY HOMBRE'!! OLE! OLE!

ADIOS


VOULEZ VOUS CONNAITRE LES REGLES? Y

HELLO, VOUS LES AFICIONADOS ET VOUS LES SANGUINAIRES.

VOICI VOTRE CHANCE DE TUER ENFIN UN TAUREAU.

A CHAQUE CHARGE DU TAUREAU, VOUS POUVEZ ESSAYER
0 - LA VERONIQUE (MOUVEMENT A L'INTERIEUR DE LA CAPE - DANGEREUX)
1 - LA DERECHAZA ( A L'EXTERIEUR DE LA CAPE - MOINS DANGEREUSE)
2 - AGITER LA CAPE (DE FACON BANALE).

AU LIEU DE CELA, VOUS POUVEZ ESSAYER DE TUER LE TAUREAU
A CHAQUE PASSE: 4 (A LA NUQUE), 5 (ENTRE LES EPAULES).
MAIS SI J'ETAIS VOUS,
JE NE TENTERAIS RIEN DE TEL AVANT LA 7EME PASSE.

LE PUBLIC DIRA LA RECOMPENSE QUE VOUS MERITEZ
(A TITRE POSTHUME S'IL Y A LIEU).
PLUS VOUS ETES BRAVE, PLUS HAUTE EST LA RECOMPENSE DECERNEE.

VOS CHANCES AUGMENTENT AVEC LA QUALITE DU TRAVAIL DES
PICADORS ET DES TOREADORS.


'RETURN'  POUR COMMENCER LE COMBAT.


VOUS ETES TOMBE SUR UN TAUREAU TRES BON.

LES PICADORS ONT FAIT UN TRAVAIL FAIBLARD.
UN DES PICADORS A ETE TUE.

LES TOREADORS ONT FAIT UN TRAVAIL TRES BON.


PASSE NUMERO 1
---------------
LE TAUREAU VOUS CHARGE! C'EST VOUS LE MATADOR--
VOULEZ VOUS TUER LE TAUREAU? N
QUEL MOUVEMENT FAITES VOUS AVEC VOTRE CAPE? 1


PASSE NUMERO 2
---------------
LE TAUREAU VOUS CHARGE! C'EST VOUS LE MATADOR--
VOULEZ VOUS TUER LE TAUREAU? Y

C'EST L'INSTANT DE VERITE.

COMMENT COMPTEZ VOUS TUER LE TAUREAU? 4
LE TAUREAU VOUS A EVENTRE!
VOUS ETES MORT.


LE PUBLIC VOUS DECERNE UNE RECOMPENSE
OLE! VOUS ETES 'MUY HOMBRE'!! OLE! OLE!

ADIOS
```

```
10 PRINT TAB(34);"BULL"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 DEF FNA(K)=INT(RND(1)*2+1)
200 PRINT:PRINT:PRINT
202 L=1
205 PRINT "VOULEZ VOUS CONNAITRE LES REGLES";
206 INPUT Z$
207 IF LEFT$(Z$,1)="N" OR LEFT$(Z$,1)="n" THEN 400
208 PRINT CHR$(26)
210 PRINT "HELLO, VOUS LES AFICIONADOS ET VOUS LES SANGUINAIRES.":PRINT
220 PRINT "VOICI VOTRE CHANCE DE TUER ENFIN UN TAUREAU."
230 PRINT
240 PRINT "A CHAQUE CHARGE DU TAUREAU, VOUS POUVEZ ESSAYER"
250 PRINT "0 - LA VERONIQUE (MOUVEMENT A L'INTERIEUR DE LA CAPE - DANGEREUX)"
260 PRINT "1 - LA DERECHAZA ( A L'EXTERIEUR DE LA CAPE - MOINS DANGEREUSE)"
270 PRINT "2 - AGITER LA CAPE (DE FACON BANALE)."
280 PRINT
290 PRINT "AU LIEU DE CELA, VOUS POUVEZ ESSAYER DE TUER LE TAUREAU"
300 PRINT "A CHAQUE PASSE: 4 (A LA NUQUE), 5 (ENTRE LES EPAULES)."
310 PRINT "MAIS SI J'ETAIS VOUS,"
320 PRINT "JE NE TENTERAIS RIEN DE TEL AVANT LA 7EME PASSE."
330 PRINT
340 PRINT "LE PUBLIC DIRA LA RECOMPENSE QUE VOUS MERITEZ"
350 PRINT "(A TITRE POSTHUME S'IL Y A LIEU)."
360 PRINT "PLUS VOUS ETES BRAVE, PLUS HAUTE EST LA RECOMPENSE DECERNEE."
370 PRINT
380 PRINT "VOS CHANCES AUGMENTENT AVEC LA QUALITE DU TRAVAIL DES "
390 PRINT "PICADORS ET DES TOREADORS."
394 LINE INPUT "'RETURN'  POUR COMMENCER LE COMBAT.";XX$:PRINT CHR$(26)
400 PRINT
410 PRINT
420 D(5)=1
430 D(4)=1
450 DIM L$(5)
455 A=INT(RND(1)*5+1)
460 FOR I=1 TO 5
463 READ L$(I)
467 NEXT I
470 DATA "SUPERBE","TRES BON","CONVENABLE","FAIBLARD","MINABLE"
490 PRINT "VOUS ETES TOMBE SUR UN TAUREAU ";L$(A);"."
500 IF A>4 THEN 530
510 IF A<2 THEN 550
520 GOTO 570
530 PRINT "VOUS AVEZ DE LA CHANCE."
540 GOTO 570
550 PRINT "BONNE CHANCE.  VOUS EN AUREZ BESOIN."
560 PRINT
570 PRINT
590 A$="PICADO"
595 B$="RS"
600 GOSUB 1610
610 D(1)=C
630 A$="TOREAD"
635 B$="ORS"
640 GOSUB 1610
650 D(2)=C
660 PRINT
670 PRINT
680 IF Z=1 THEN 1310
690 D(3)=D(3)+1
700 PRINT "PASSE NUMERO";D(3)
705 PRINT "---------------"
710 IF D(3)<3 THEN 760
720 PRINT "LE TAUREAU ARRIVE. ESSAYEZ VOUS DE LE TUER";
730 GOSUB 1930
735 IF Z1=1 THEN 1130
740 PRINT "MOUVEMENT DE CAPE";
750 GOTO 800
760 PRINT "LE TAUREAU VOUS CHARGE!  C'EST VOUS LE MATADOR--"
770 PRINT "VOULEZ VOUS TUER LE TAUREAU";
780 GOSUB 1930
785 IF Z1=1 THEN 1130
790 PRINT "QUEL MOUVEMENT FAITES VOUS AVEC VOTRE CAPE";
800 INPUT E
810 IF E<>INT(ABS(E)) THEN 830
820 IF E<3 THEN 850
830 PRINT "NE PANIQUEZ PAS, VOYONS!  ENTREZ UN NOMBRE CORRECT"
840 GOTO 800
850 REM
860 IF E=0 THEN 920
870 IF E=1 THEN 900
880 M=.5
890 GOTO 930
900 M=2
910 GOTO 930
920 M=3
930 L=L+M
940 F=(6-A+M/10)*RND(1)/((D(1)+D(2)+D(3)/10)*5)
950 IF F<.51 THEN 660
960 PRINT "LE TAUREAU VOUS A EVENTRE!"
970 ON FNA(0) GOTO 980,1010
980 PRINT "VOUS ETES MORT."
990 D(4)=1.5
1000 GOTO 1310
1010 PRINT "VOUS ETES TOUJOURS VIVANT.":PRINT
1020 PRINT "VOUS VOUS ENFUYEZ DE L'ARENE ";
1030 GOSUB 1930
1035 IF Z1=2 THEN 1070
1040 PRINT "POLTRON"
1050 D(4)=0
1060 GOTO 1310
1070 PRINT "VOUS ETES COURAGEUX.  STUPIDE, MAIS COURAGEUX."
1080 ON FNA(0) GOTO 1090,1110
1090 D(4)=2
1100 GOTO 660
1110 PRINT "VOUS AVEZ ETE EVENTRE A NOUVEAU!"
1120 GOTO 970
1130 REM
1140 Z=1
1150 PRINT:PRINT "C'EST L'INSTANT DE VERITE.":PRINT
1155 PRINT "COMMENT COMPTEZ VOUS TUER LE TAUREAU";
1160 INPUT H
1170 IF H=4 THEN 1230
1180 IF H=5 THEN 1230
1190 PRINT "VOUS AVEZ PANIQUE. LE TAUREAU VOUS A EVENTRE."
1220 GOTO 970
1230 K=(6-A)*10*RND(1)/((D(1)+D(2))*5*D(3))
1240 IF J=4 THEN 1290
1250 IF K>.2 THEN 960
1260 PRINT "VOUS AVEZ TUE LE TAUREAU!"
1270 D(5)=2
1280 GOTO 1320
1290 IF K>.8 THEN 960
1300 GOTO 1260
1310 PRINT
1320 PRINT
1330 PRINT
1340 IF D(4)<>0 THEN 1390
1350 PRINT "LA FOULE VOUS HUE PENDANT 10 MINUTES.  SI VOUS OSEZ REVENIR DANS"
1360 PRINT "UNE ARENE, ELLE JURE DE VOUS TUER--"
1370 PRINT "A MOINS QUE LE TAUREAU NE SOIT PLUS RAPIDE QU'ELLE."
1380 GOTO 1580
1390 DEF FNC(Q)=FND(Q)*RND(1)
1395 DEF FND(Q)=(4.5+L/6-(D(1)+D(2))*2.5+4*D(4)+2*D(5)-D(3)^2/120-A)
1400 IF D(4)<>2 THEN 1430
1410 PRINT "LE PUBLIC VOUS FAIT UNE OVATION DEMENTE!"
1420 GOTO 1450
1430 IF D(5)<>2 THEN 1450
1440 PRINT "LE PUBLIC VOUS ACCLAME!":PRINT
1450 PRINT "LE PUBLIC VOUS DECERNE UNE RECOMPENSE"
1460 IF FNC(Q)<2.4 THEN 1570
1470 IF FNC(Q)<4.9 THEN 1550
1480 IF FNC(Q)<7.4 THEN 1520
1500 PRINT "OLE!  VOUS ETES 'MUY HOMBRE'!! OLE!  OLE!"
1510 GOTO 1580
1520 PRINT "LES DEUX OREILLES!"
1530 PRINT "OLE!"
1540 GOTO 1580
1550 PRINT "UNE OREILLE."
1560 GOTO 1580
1570 PRINT "RIEN DU TOUT."
1580 PRINT
1590 PRINT "ADIOS":PRINT:PRINT:PRINT
1600 GOTO 2030
1610 B=3/A*RND(1)
1620 IF B<.37 THEN 1740
1630 IF B<.5 THEN 1720
1640 IF B<.63 THEN 1700
1650 IF B<.87 THEN 1680
1660 C=.1
1670 GOTO 1750
1680 C=.2
1690 GOTO 1750
1700 C=.3
1710 GOTO 1750
1720 C=.4
1730 GOTO 1750
1740 C=.5
1750 T=INT(10*C+.2)
1760 PRINT "LES ";A$;B$;" ONT FAIT UN TRAVAIL ";L$(T);"."
1770 IF 4>T THEN 1900
1780 IF 5=T THEN 1870
1790 ON FNA(K) GOTO 1830,1850
1800 IF A$="TOREAD" THEN 1820
1820 ON FNA(K) GOTO 1830,1850
1830 PRINT "UN DES ";A$;B$;" A ETE TUE."
1840 GOTO 1900
1850 PRINT "AUCUN DES ";A$;B$;" N'A ETE TUE."
1860 GOTO 1900
1870 IF A$="TOREAD" THEN 1890
1880 PRINT FNA(K);"CHEVAUX DES  ";A$;B$;" ONT ETE TUES."
1890 PRINT FNA(K);"DES ";A$;B$;" ONT ETE TUES."
1900 PRINT
1910 RETURN
1920 REM
1930 INPUT A$
1940 IF LEFT$(A$,1)="Y" OR LEFT$(A$,1)="y" THEN 1990
1950 IF LEFT$(A$,1)="N" OR LEFT$(A$,1)="n" THEN 2010
1970 PRINT "MAUVAISE REPONSE - - VEUILLEZ RETAPER 'Y' OU 'N'."
1980 GOTO 1930
1990 Z1=1
2000 GOTO 2020
2010 Z1=2
2020 RETURN
2030 END
```

Bullseye (Dans le mille)

Dans ce jeu 20 personnes au plus peuvent lancer des fléchettes sur une cible ayant des zones de 10, 20, 30 et 40 points. Le but du jeu est d'obtenir 200 points.

Vous avez trois méthodes au choix pour lancer :

Lancer	Description	Score probable
1	Tendu rapide	Mouche ou ratage total
2	Tendu avec visée	10, 20 ou 30 points
3	Par dessous	N'importe quoi

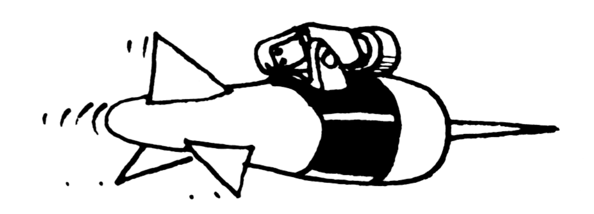
Après avoir joué un certain temps, vous constaterez que des joueurs différents ont recours à des stratégies différentes. Considérez cependant le score probable par lancer en utilisant toujours la technique de lancer n° 3 (ligne 220 du programme) :

Score (S)	Probabilité (P)	S×P
40	1.00-.95 = .05	2
30	.95-.75 = .20	6
20	.75-.45 = .30	6
10	.45-.05 = .40	4
0	.05-.00 = .05	0

Score probable par lancer = 18

Calculez les scores probables pour les autres lancers et vous pourriez bien être surpris.

Le programme a été écrit par David Ahl de Creative Computing.



```
                              BULLSEYE
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


JUSQU'A 20 JOUEURS PEUVENT DANS CE JEU, LANCER DES FLECHETTES
DANS UNE CIBLE AYANT DES ZONES DE 10, 20, 30, AND 40 POINTS.
LE BUT EST D'ARRIVER A 200 POINTS.

LANCER              DESCRIPTION              SCORE PROBABLE
======              ===========              ==============
 1                  TENDU RAPIDE             MOUCHE OU RATAGE TOTAL
 2                  TENDU AVEC VISEE         10, 20 OR 30 POINTS
 3                  PAR DESSOUS              N'IMPORTE QUOI

COMBIEN DE JOUEURS? 2

NOM DU JOUEUR # 1 ? NEPOMUCENE
NOM DU JOUEUR # 2 ? AGESILAS

TOUR 1
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 1
A CTE DE LA CIBLE!  DOMMAGE.
SCORE TOTAL = 0

LANCER DE AGESILAS? 2
WHEW!  10 POINTS.
SCORE TOTAL = 10

TOUR 2
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 3
A COTE DE LA CIBLE!  DOMMAGE.
SCORE TOTAL = 0

LANCER DE AGESILAS? 1
ZONE DE 20 POINTS
SCORE TOTAL = 30

TOUR 3
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 1
A COTE DE LA CIBLE!  DOMMAGE.
SCORE TOTAL = 0

LANCER DE AGESILAS? 1
MOUCHE!!  40 POINTS!
SCORE TOTAL = 70

TOUR 4
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 2
ZONE DE 20 POINTS
SCORE TOTAL = 20

LANCER DE AGESILAS? 2
WHEW!  10 POINTS.
SCORE TOTAL = 80

TOUR 5
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 1
MOUCHE!!  40 POINTS!
SCORE TOTAL = 60

LANCER DE AGESILAS? 1
MOUCHE!!  40 POINTS!
SCORE TOTAL = 120

TOUR 6
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 1
MOUCHE!!  40 POINTS!
SCORE TOTAL = 100

LANCER DE AGESILAS? 2
A COTE DE LA CIBLE!  DOMMAGE.
SCORE TOTAL = 120

TOUR 7
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 2
ZONE DE 30 POINTS!
SCORE TOTAL = 130

LANCER DE AGESILAS? 3
A COTE DE LA CIBLE!  DOMMAGE.
SCORE TOTAL = 120

TOUR 8
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 1
MOUCHE!!  40 POINTS!
SCORE TOTAL = 170

LANCER DE AGESILAS? 2
WHEW!  10 POINTS.
SCORE TOTAL = 130

TOUR 9
---------

LANCER DE NEPOMUCENE? 2
ZONE DE 30 POINTS!
SCORE TOTAL = 200

LANCER DE AGESILAS? 1
MOUCHE!!  40 POINTS!
SCORE TOTAL = 170

NOUS AVONS UN GAGNANT!!

NEPOMUCENE A TOTALISE 200 POINTS.

MERCI POUR LA PARTIE.
```

```
5 PRINT TAB(32);"BULLSEYE"
10 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
20 PRINT:PRINT:PRINT
30 PRINT "JUSQU'A 20 JOUEURS PEUVENT DANS CE JEU, LANCER DES FLECHETTES"
40 PRINT "DANS UNE CIBLE AYANT DES ZONES DE 10, 20, 30, AND 40 POINTS."
50 PRINT "LE BUT EST D'ARRIVER A 200 POINTS.": PRINT
60 PRINT "LANCER",TAB(20);"DESCRIPTION";TAB(45);"SCORE PROBABLE"
65 PRINT "======",TAB(20);"===========";TAB(45);"=============="
70 PRINT" 1";TAB(20);"TENDU RAPIDE";TAB(45);"MOUCHE OU RATAGE TOTAL"
80 PRINT" 2";TAB(20);"TENDU AVEC VISEE";TAB(45);"10, 20 OR 30 POINTS"
90 PRINT" 3";TAB(20);"PAR DESSOUS";TAB(45);"N'IMPORTE QUOI":PRINT
100 DIM A$(20),S(20),W(10): M=0: R=0: FOR I=1 TO 20: S(I)=0: NEXT I
110 INPUT "COMBIEN DE JOUEURS";N: PRINT
120 FOR I=1 TO N
130 PRINT "NOM DU JOUEUR #";I;:INPUT A$(I)
140 NEXT I
150 R=R+1: PRINT: PRINT "TOUR";R:PRINT "---------"
160 FOR I=1 TO N
170 PRINT: PRINT "LANCER DE ";A$(I);: INPUT T
180 IF T<0 OR T>3 THEN PRINT "ENTREZ 1, 2, OU 3!": GOTO 170
190 ON T GOTO 200, 210, 200
200 P1=.65: P2=.55: P3=.5: P4=.5: GOTO 230
210 P1=.99: P2=.77: P3=.43: P4=.01: GOTO 230
220 P1=.95: P2=.75: P3=.45: P4=.05
230 U=RND(1)
240 IF U>=P1 THEN PRINT "MOUCHE!!  40 POINTS!":B=40: GOTO 290
250 IF U>=P2 THEN PRINT "ZONE DE 30 POINTS!":B=30: GOTO 290
260 IF U>=P3 THEN PRINT "ZONE DE 20 POINTS":B=20: GOTO 290
270 IF U>=P4 THEN PRINT "WHEW!  10 POINTS.":B=10: GOTO 290
280 PRINT "A COTE DE LA CIBLE!  DOMMAGE.": B=0
290 S(I)=S(I)+B: PRINT "SCORE TOTAL =";S(I): NEXT I
300 FOR I=1 TO N
310 IF S(I)>=200 THEN M=M+1: W(M)=I
320 NEXT I
330 IF M=0 THEN 150
340 PRINT: PRINT "NOUS AVONS UN GAGNANT!!": PRINT
350 FOR I=1 TO M: PRINT A$(W(I));" A TOTALISE";S(W(I));"POINTS.": NEXT I
360 PRINT: PRINT "MERCI POUR LA PARTIE.": END
```

Bunny

```
                                 BUNNY
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



 UN
BUN                                          BUNNYB
BUNNYB                                     NYBUNNYBUN
BUNNYBUN                                 UNNYBUNNYBUN
 UNNYBUNNY                           NNYBUNNYBUNNYB
  NNYBUNNYBU                        UNNYBUNNYBUNNYB
   NYBUNNYBUNN                    YBUNNYBUNNYBUNNY
    YBUNNYBUNNY                 NNYBUNNYBUNNYBUNN
     BUNNYBUNNYB               UNNYBUNNYBUNNYBUN
      UNNYBUNNYBU             BUNNYBUNNYBUNNYB
       NNYBUNNYBUN           YBUNNYBUNNYBUNNY
        NYBUNNYBUNNY        NYBUNNYBUNNYBUNN
         YBUNNYBUNNYB      NNYBUNNYBUNNYBU
          BUNNYBUNNYBU    UNNYBUNNYBUNNYB
           UNNYBUNNYBUN  BUNNYBUNNYBUNN
            NNYBUNNYBUN YBUNNYBUNNYBU
             NYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNY
              YBUNNYBUNNYBUNNYBUNN
               BUNNYBUNNYBUNNYBU
                 NNYBUNNYBUNNY
                  NYBUNNYBUN
                   YBUNNYBU
                UNNYBUNNYBUNN
             NYBUNNYBUNNYBUNNYB
           UNNYBUNNYBUNNYBUNNYBU
          BUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUN
        NYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNN
       NNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNY
      UNNYBUNN  UNNYBUNNYBUNNYBUNNY
     BUNNYBUN   UNNYBUNNYBUNNYBUNNYB
    YBUNNYBUN   UNNYBUNNYBUNNYBUNNYB
   NYBUNNYBUN  BUNNYBUNNYBUNNYBUNNYB
  NNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYB
 UNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYB
  NNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNY
   NYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNY
    YBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNN
      UNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUNN
          BUNNYBUNNYBUNNYBUNNYBUN Y
              YBUN YBUNNYB  NYBU   B
               BUNNY   NYBUNNYB     U
              YBUNN  U  YBUNNYB      N
             NYBUNN    NYBUNNY   NYBUNN
            NNYBUNNYBUNNYBUNNY UNN
           UNN   N Y  N YBUNNYBU
          BU     NN   N Y    Y
                      NN  UNNY
                           NNY
                            NY
```

```
10 PRINT TAB(33);"BUNNY":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT: PRINT: PRINT
100 REM  "BUNNY" FROM AHL'S 'BASIC COMPUTER GAMES'
110 REM
120 FOR I=0 TO 4: READ B(I): NEXT I
130 GOSUB 260
140 L=64: REM  ASCII LETTER CODE...
150 REM
160 PRINT
170 READ X: IF X<0 THEN 160
175 IF X>128 THEN 240
180 PRINT TAB(X);: READ Y
190 FOR I=X TO Y: J=I-5*INT(I/5)
200 PRINT CHR$(L+B(J));
210 NEXT I
220 GOTO 170
230 REM
240 GOSUB 260: GOTO 450
250 REM
260 FOR I=1 TO 6:  PRINT CHR$(10);: NEXT I
270 RETURN
280 REM
290 DATA 2,21,14,14,25
300 DATA 1,2,-1,0,2,45,50,-1,0,5,43,52,-1,0,7,41,52,-1
310 DATA 1,9,37,50,-1,2,11,36,50,-1,3,13,34,49,-1,4,14,32,48,-1
320 DATA 5,15,31,47,-1,6,16,30,45,-1,7,17,29,44,-1,8,19,28,43,-1
330 DATA 9,20,27,41,-1,10,21,26,40,-1,11,22,25,38,-1,12,22,24,36,-1
340 DATA 13,34,-1,14,33,-1,15,31,-1,17,29,-1,18,27,-1
350 DATA 19,26,-1,16,28,-1,13,30,-1,11,31,-1,10,32,-1
360 DATA 8,33,-1,7,34,-1,6,13,16,34,-1,5,12,16,35,-1
370 DATA 4,12,16,35,-1,3,12,15,35,-1,2,35,-1,1,35,-1
380 DATA 2,34,-1,3,34,-1,4,33,-1,6,33,-1,10,32,34,34,-1
390 DATA 14,17,19,25,28,31,35,35,-1,15,19,23,30,36,36,-1
400 DATA 14,18,21,21,24,30,37,37,-1,13,18,23,29,33,38,-1
410 DATA 12,29,31,33,-1,11,13,17,17,19,19,22,22,24,31,-1
420 DATA 10,11,17,18,22,22,24,24,29,29,-1
430 DATA 22,23,26,29,-1,27,29,-1,28,29,-1,4096
440 REM
450 END
```

Buzzword

Ce programme est une aide inestimable pour préparer des discours et exposés sur les techniques pédagogiques. Ce générateur de mots pompeux fournit des groupes de trois mots très acceptables pour travailler votre matière. Votre auditoire ne saura jamais que les phrases ne veulent vraiment rien dire du tout puisqu'elles sonnent si merveilleusement bien ! Des instructions complètes pour l'exécution sont données dans le programme.

Cette version de Buzzword a été écrite par David Ahl.

```
                          BUZZWORD GENERATOR

               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGRAMME PRODUIT DES PHRASES DE HAUTE TENUE EN
'FRANCAIS-ALEATOIRE' QUE VOUS POURREZ AVANTAGEUSEMENT INSERER
DANS VOS RAPPORTS ET DISCOURS.  AUX POINTS D'INTERROGATION,
REPONDEZ PAR 'Y' POUR UNE AUTRE PHRASE OU PAR 'N' POUR FINIR.


VOICI LA 1ERE PHRASE:
LA NOBLE ASSEMBLEE EXTRAPOLE BIZARREMENT

? Y
LA FOURCHETTE DIGERE BEAUCOUP

? Y
LA FOURCHETTE SE CULTIVE SAUVAGEMENT

? Y
TARTEMPION DISSERTE SUBTILEMENT

? Y
LE RHINOCEROS DIGERE SAUVAGEMENT

? Y
LE TRADUCTEUR S'ENERVE GENTILMENT

? Y
L'ORDINATEUR ORGANISE JOLIMENT

? Y
TARTEMPION S'ENERVE DELICATEMENT

? Y
L'ORDINATEUR PLANIFIE JOLIMENT

? Y
LE TRADUCTEUR ANALYSE BEAUCOUP

? Y
LA NOBLE ASSEMBLEE ORGANISE MOLLEMENT

? Y
LA SOURCE OBJECTIVISE JOLIMENT

? Y
TARTEMPION ANALYSE BIZARREMENT

? Y
LE TRADUCTEUR S'ENERVE PEU

? N
QUAND VOUS SEREZ A COURS D'IDEES REVENEZ DONC ME VOIR!
```

```
10 PRINT TAB(26);"BUZZWORD GENERATOR"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT "CE PROGRAMME PRODUIT DES PHRASES DE HAUTE TENUE EN"
50 PRINT "'FRANCAIS-ALEATOIRE' QUE VOUS POURREZ AVANTAGEUSEMENT INSERER"
60 PRINT "DANS VOS RAPPORTS ET DISCOURS.  AUX POINTS D'INTERROGATION,"
70 PRINT "REPONDEZ PAR 'Y' POUR UNE AUTRE PHRASE OU PAR 'N' POUR FINIR."
80 PRINT:PRINT:PRINT "VOICI LA 1ERE PHRASE:"
90 DIM A$(40)
100 FOR I=1 TO 39 : READ A$(I) : NEXT I
110 PRINT A$(INT(13*RND(1)+1));" ";
120 PRINT A$(INT(13*RND(1)+14));" ";
130 PRINT A$(INT(13*RND(1)+27)) : PRINT
150 INPUT Y$ : IF Y$="Y" THEN 110 ELSE GOTO 999
200 DATA "LE TRADUCTEUR","LE CHAT","LA SOURCE","LA NOBLE ASSEMBLEE"
210 DATA "LE CYCLISTE","LE NAVIRE","LA FOURCHETTE","L'ORDINATEUR"
220 DATA "LE TIGRE","LA PUCE","LA MAISON","TARTEMPION"
230 DATA "LE RHINOCEROS","DIGERE","EVALUE","OBJECTIVISE"
240 DATA "EXTRAPOLE","SE CULTIVE","PLANIFIE","S'HUMANISE"
250 DATA "ANALYSE","ETERNUE","DISSERTE","ORGANISE"
260 DATA "S'ENERVE","HURLE","SUBTILEMENT","MOLLEMENT"
270 DATA "FOLLEMENT","TENDREMENT","BIZARREMENT","PUISSAMMENT"
280 DATA "DELICATEMENT","SALEMENT","GENTILMENT","PEU"
290 DATA "BEAUCOUP","JOLIMENT","SAUVAGEMENT"
999 PRINT "QUAND VOUS SEREZ A COURS D'IDEES REVENEZ DONC ME VOIR!": END
```

Calendar (Calendrier)

Ce programme imprime un calendrier pour n'importe quelle année. Vous devez spécifier le premier jour de la semaine de l'année à l'instruction 130. (Dimanche (0), Lundi (-1), Mardi (-2), etc.). Vous pouvez le déterminer en utilisant le programme WEEKDAY. Vous devez aussi faire deux changements pour les années bissextiles aux instructions 360 et 620. Le listing du programme décrit les changements nécessaires. L'exécution du programme présente un joli calendrier de 12 mois.

Le programme a été écrit par Geoffrey Chase d'Abbey, Portsmouth, Rhode Island.

```
                              CALENDAR
            CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


** 0 ****************** JANVIER ****************** 365 **
    D         L         M         M         J         V         S

**********************************************************

                                                      1         2
    3         4         5         6         7         8         9
    10        11        12        13        14        15        16
    17        18        19        20        21        22        23
    24        25        26        27        28        29        30
    31


** 31 ****************** FEVRIER ****************** 334 **
    D         L         M         M         J         V         S

**********************************************************

              1         2         3         4         5         6
    7         8         9         10        11        12        13
    14        15        16        17        18        19        20
    21        22        23        24        25        26        27
    28


** 59 ******************    MARS    ****************** 306 **
    D         L         M         M         J         V         S

**********************************************************

              1         2         3         4         5         6
    7         8         9         10        11        12        13
    14        15        16        17        18        19        20
    21        22        23        24        25        26        27
    28        29        30        31


** 90 ******************   AVRIL   ****************** 275 **
    D         L         M         M         J         V         S

**********************************************************

                                            1         2         3
    4         5         6         7         8         9         10
    11        12        13        14        15        16        17
    18        19        20        21        22        23        24
    25        26        27        28        29        30


** 120 ******************    MAI    ****************** 245 **
    D         L         M         M         J         V         S

**********************************************************

                                                                1
    2         3         4         5         6         7         8
    9         10        11        12        13        14        15
    16        17        18        19        20        21        22
    23        24        25        26        27        28        29
    30        31


** 151 ******************   JUIN    ****************** 214 **
    D         L         M         M         J         V         S

**********************************************************

                        1         2         3         4         5
    6         7         8         9         10        11        12
    13        14        15        16        17        18        19
    20        21        22        23        24        25        26
    27        28        29        30
```

```
** 181 ****************** JUILLET ****************** 184 **
   D       L       M       M       J       V       S

***********************************************************

                                   1       2       3

   4       5       6       7       8       9       10

   11      12      13      14      15      16      17

   18      19      20      21      22      23      24

   25      26      27      28      29      30      31
```

```
** 212 ******************   AOUT   ****************** 153 **
   D       L       M       M       J       V       S

***********************************************************

   1       2       3       4       5       6       7

   8       9       10      11      12      13      14

   15      16      17      18      19      20      21

   22      23      24      25      26      27      28

   29      30      31
```

```
** 243 ******************SEPTEMBRE****************** 122 **
   D       L       M       M       J       V       S

***********************************************************

                           1       2       3       4

   5       6       7       8       9       10      11

   12      13      14      15      16      17      18

   19      20      21      22      23      24      25

   26      27      28      29      30
```

```
** 273 ****************** OCTOBRE ****************** 92 **
   D       L       M       M       J       V       S

***********************************************************

                                           1       2

   3       4       5       6       7       8       9

   10      11      12      13      14      15      16

   17      18      19      20      21      22      23

   24      25      26      27      28      29      30

   31
```

```
** 304 ****************** NOVEMBRE****************** 61 **
   D       L       M       M       J       V       S

***********************************************************

           1       2       3       4       5       6

   7       8       9       10      11      12      13

   14      15      16      17      18      19      20

   21      22      23      24      25      26      27

   28      29      30
```

```
** 334 ****************** DECEMBRE****************** 31 **
   D       L       M       M       J       V       S

***********************************************************

                           1       2       3       4

   5       6       7       8       9       10      11

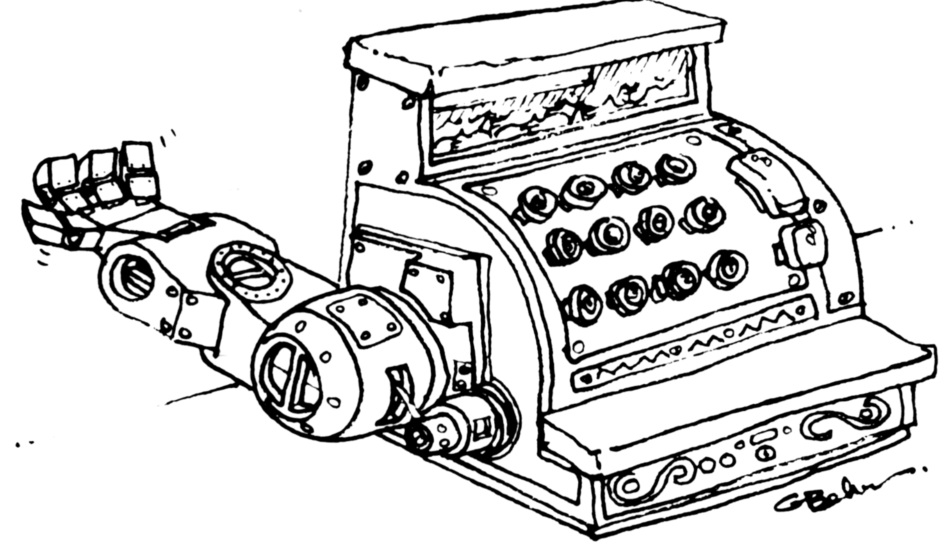
   12      13      14      15      16      17      18

   19      20      21      22      23      24      25

   26      27      28      29      30      31
```

```
10 PRINT TAB(32);"CALENDAR"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 REM     VALABLE POUR 1979 - VOIR NOTES
110 DIM M(12)
120 FOR I=1 TO 6: PRINT CHR$(10);: NEXT I
130 D=-1: REM 1979 COMMENCAIT UN LUNDI (0=DIM, -1=LUN, -2=MARD...)
140 S=0
150 REM     READ DAYS OF EACH MONTH
160 FOR N=0 TO 12: READ M(N): NEXT N
170 REM
180 FOR N=1 TO 12
190 PRINT: PRINT: S=S+M(N-1)
200 PRINT "**";S;'****TAB(7);'TABsupprime par trad. ne marche pas sur Basic 5.0
210 FOR I=1 TO 18: PRINT "*";: NEXT I
220 ON N GOTO 230,240,250,260,270,280,290,300,310,320,330,340
230 PRINT " JANVIER ";: GOTO 350
240 PRINT " FEVRIER ";: GOTO 350
250 PRINT "  MARS   ";: GOTO 350
260 PRINT "  AVRIL  ";: GOTO 350
270 PRINT "   MAI   ";: GOTO 350
280 PRINT "   JUIN  ";: GOTO 350
290 PRINT " JUILLET ";: GOTO 350
300 PRINT "   AOUT  ";: GOTO 350
310 PRINT "SEPTEMBRE";: GOTO 350
320 PRINT " OCTOBRE ";: GOTO 350
330 PRINT " NOVEMBRE";: GOTO 350
340 PRINT " DECEMBRE";
350 FOR I=1 TO 18: PRINT "*";: NEXT I
360 PRINT 365-S;"**";
370 REM   366-S;      LES ANNEES BISSEXTILES
380 PRINT CHR$(10): PRINT "     D       L       M       M";
390 PRINT "       J       V       S"
400 PRINT
410 FOR I=1 TO 59: PRINT "*";: NEXT I
420 REM
430 FOR W=1 TO 6
440 PRINT CHR$(10)
450 PRINT TAB(4)
460 REM
470 FOR G=1 TO 7
480 D=D+1
490 D2=D-S
500 IF D2>M(N) THEN 580
510 IF D2>0 THEN PRINT D2;
520 PRINT TAB(4+8*G);
530 NEXT G
540 REM
550 IF D2=M(N) THEN 590
560 NEXT W
570 REM
580 D=D-G
590 NEXT N
600 REM
610 FOR I=1 TO 6: PRINT CHR$(10);: NEXT I
620 DATA 0,31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
630 REM  0,31,29,  ..., LES ANNEES BISSEXTILES
640 END
```

Change (Faites l'appoint)



Dans ce programme, l'ordinateur prétend qu'il est le caissier de la sympathique petite confiserie de votre quartier. Vous lui dites le prix du ou des articles que vous achetez, le montant de votre paiement, et il déterminera automatiquement votre monnaie. Les machines ne sont-elles pas merveilleuses ?

Dennis Lunder de la People's Computer Company a écrit ce programme.

```
                                CHANGE

               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



MOI, VOTRE AMI L'ORDINATEUR, VAIS CALCULER LA MONNAIE EXACTE A RENDRE
POUR TOUT ARTICLE D,UN PRIX MAXIMUM DE 100 DOLLARS.


PRIX DE L'ARTICLE? 80.80
VERSEMENT EFFECTUE? 100
JE DOIS VOUS RENDRE 19.2 DOLLAR(S)
 1 BILLET(S) DE 10 DOLLARS
 1 BILLET(S) DE 5 DOLLARS
 4 BILLET(S) DE 1 DOLLAR
 1 PIECE(S) DE 10 CENTS
 1 PIECE(S) DE 5 CENTS
 5 PIECE(S) DE 1 CENT
MERCI, REVENEZ BIENTOT.


ENCORE UNE FOIS ? Y

PRIX DE L'ARTICLE? .19
VERSEMENT EFFECTUE? 1.00
JE DOIS VOUS RENDRE .81 DOLLAR(S)
 1 PIECE(S) D'UN DEMI-DOLLAR
 1 PIECE(S) D' 1/4 DE DOLLAR
 1 PIECE(S) DE 5 CENTS
 1 PIECE(S) DE 1 CENT
MERCI, REVENEZ BIENTOT.

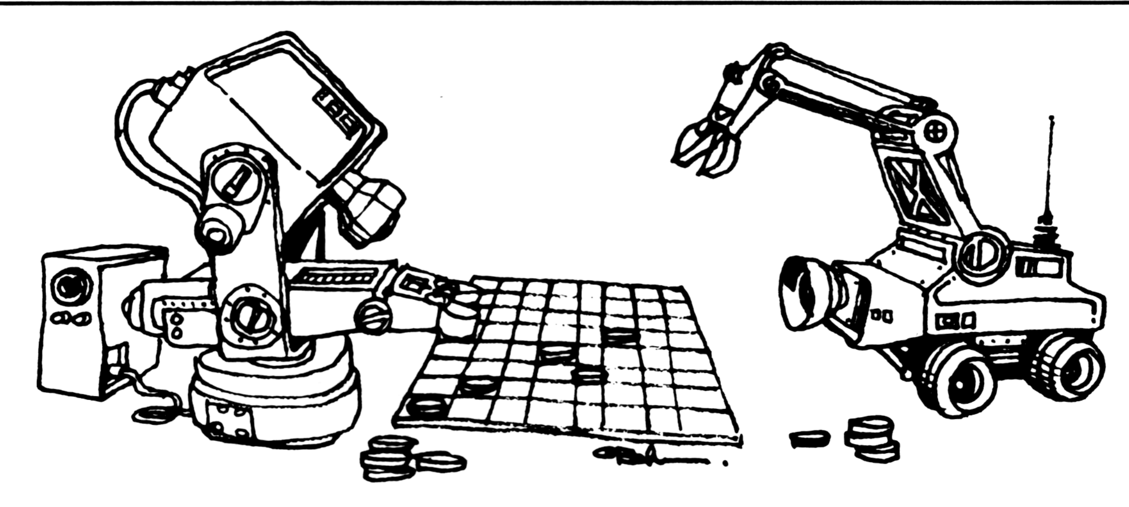

ENCORE UNE FOIS ? Y

PRIX DE L'ARTICLE? 1.01
VERSEMENT EFFECTUE? 5
JE DOIS VOUS RENDRE 3.99 DOLLAR(S)
 3 BILLET(S) DE 1 DOLLAR
 1 PIECE(S) D'UN DEMI-DOLLAR
 1 PIECE(S) D' 1/4 DE DOLLAR
 2 PIECE(S) DE 10 CENTS
 4 PIECE(S) DE 1 CENT
MERCI, REVENEZ BIENTOT.


ENCORE UNE FOIS ? N
```

```
2 PRINT TAB(33);"CHANGE"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
5 PRINT:PRINT:PRINT
6 PRINT "MOI, VOTRE AMI L'ORDINATEUR, VAIS CALCULER LA MONNAIE EXACTE A RENDRE"
8 PRINT "POUR TOUT ARTICLE D,UN PRIX MAXIMUM DE 100 DOLLARS."
9 PRINT:PRINT
10 PRINT "PRIX DE L'ARTICLE";:INPUT A:PRINT "VERSEMENT EFFECTUE";:INPUT P
20 C=P-A:M=C:IF C<>0 THEN 90
25 PRINT "VERSEMENT EXACT, MERCI."
30 GOTO 400
90 IF C>0 THEN 120
95 PRINT "DESOLE, MAIS IL MANQUE";A-P;"DOLLAR(S)"
100 GOTO 10
120 PRINT "JE DOIS VOUS RENDRE";C;"DOLLAR(S)"
130 D=INT(C/10)
140 IF D=0 THEN 155
150 PRINT D;"BILLET(S) DE 10 DOLLARS"
155 C=M-(D*10)
160 E=INT(C/5)
170 IF E=0 THEN 185
180 PRINT E;"BILLET(S) DE 5 DOLLARS"
185 C=M-(D*10+E*5)
190 F=INT(C)
200 IF F=0 THEN 215
210 PRINT F;"BILLET(S) DE 1 DOLLAR"
215 C=M-(D*10+E*5+F)
220 C=C*100
225 N=C
230 G=INT(C/50)
240 IF G=0 THEN 255
250 PRINT G;"PIECE(S) D'UN DEMI-DOLLAR"
255 C=N-(G*50)
260 H=INT(C/25)
270 IF H=0 THEN 285
280 PRINT H;"PIECE(S) D' 1/4 DE DOLLAR"
285 C=N-(G*50+H*25)
290 I=INT(C/10)
300 IF I=0 THEN 315
310 PRINT I;"PIECE(S) DE 10 CENTS"
315 C=N-(G*50+H*25+I*10)
320 J=INT(C/5)
330 IF J=0 THEN 345
340 PRINT J;"PIECE(S) DE 5 CENTS"
345 C=N-(G*50+H*25+I*10+J*5)
350 K=INT(C+.5)
360 IF K=0 THEN 380
370 PRINT K;"PIECE(S) DE 1 CENT"
380 PRINT "MERCI, REVENEZ BIENTOT."
390 PRINT:PRINT
400 INPUT "ENCORE UNE FOIS ";ANS$:PRINT
410 IF LEFT$(ANS$,1)="Y" GOTO 10 ELSE END
```

Checkers (Les dames)



Ce programme joue aux dames. Les pions joués par l'ordinateur sont marqués avec « X », les vôtres sont marqués « O ». Un déplacement est effectué en spécifiant les coordonnées du pion à déplacer (X, Y). Le point origine (O, O) est le coin inférieur gauche, X spécifie la distance à droite du point origine (c'est-à-dire la colonne) et Y spécifie la distance au-dessus du point origine (c'est-à-dire la rangée). Vous spécifiez ensuite où vous désirez aller.

La version originale du programme d'Alan Segal ne reconnaissait pas (ou ne permettait pas) de double ou triple saut. Si vous essayiez d'en faire un, vous auriez beaucoup de chances pour que votre pion disparaisse complètement !

Steve North de Creative Computing répara cet oubli et Lawrence Neal apporta des modifications pour permettre au programme de dire quel joueur a gagné la partie. L'ordinateur n'a pas un jeu particulièrement bon, mais il ne tient qu'à vous de l'améliorer.

```
                         CHECKERS
           CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


NOUS ALLONS JOUER AUX 'DAMES'.  L'ORDINATEUR A LES 'X',
ET VOUS AVEZ LES 'O'.  L'ORDINATEUR JOUE LE 1ER.
LES POSITIONS SONT INDIQUEES PAR UN SYSTEME DE COORDONNEES.

(0,0) EST LE COIN INFERIEUR GAUCHE
(0,7) EST LE COIN SUPERIEUR GAUCHE
(7,0) EST LE COIN INFERIEUR DROIT
(7,7) EST LE COIN SUPERIEUR DROIT

L'ORDINATEUR AFFICHERA '+A' QUAND UNE PRISE A EU LIEU
ENTREZ 2 NBRES NEGATIFS, SI VOUS NE POUVEZ PLUS PRENDRE.


'RETURN' POUR DEMARRER LA PARTIE.

DE 1  5 A 0  4

.  X  .  X  .  X  .  X
X  .  X  .  X  .  X  .
.  .  .  X  .  X  .  X
X  .  .  .  .  .  .  .
.  .  .  .  .  .  .  .
O  .  O  .  O  .  O  .
.  O  .  O  .  O  .  O
O  .  O  .  O  .  O  .

DE? 2,2
A? 3,3
DE 0  6 A 1  5

.  X  .  X  .  X  .  X
.  .  X  .  X  .  X  .
.  X  .  X  .  X  .  X
X  .  .  .  .  .  .  .
.  .  .  O  .  .  .  .
O  .  .  .  O  .  O  .
.  O  .  O  .  O  .  O
O  .  O  .  O  .  O  .

DE? 0,2
A? 1,3
DE 0  4 A 2  2

.  X  .  X  .  X  .  X
.  .  X  .  X  .  X  .
.  X  .  X  .  X  .  X
.  .  .  .  .  .  .  .
.  .  .  O  .  .  .  .
.  .  X  .  O  .  O  .
.  O  .  O  .  O  .  O
O  .  O  .  O  .  O  .

DE? 3,1
A? 1,3
+A? -1,-1
DE 1  5 A 0  4

.  X  .  X  .  X  .  X
.  .  X  .  X  .  X  .
.  .  .  X  .  X  .  X
X  .  .  .  .  .  .  .
.  O  .  O  .  .  .  .
.  .  .  .  O  .  .  .
.  O  .  .  .  O  .  O
O  .  O  .  O  .  O  .

DE? 4,0
A? 3,1
DE 0  4 A 2  2 A 4  0

.  X  .  X  .  X  .  X
.  .  X  .  X  .  X  .
.  .  .  X  .  X  .  X
.  .  .  .  .  .  .  .
.  .  .  O  .  .  .  .
.  .  X  .  O  .  O  .
.  O  .  O  .  O  .  O
O  .  O  .  X* .  O  .

DE? 6,2
A? 5,3
DE 4  0 A 6  2 A 4  4

.  X  .  X  .  X  .  X
.  .  X  .  X  .  X  .
.  .  .  X  .  X  .  X
.  .  .  .  X* .  .  .
.  .  .  O  .  .  .  .
.  .  X  .  O  .  .  .
.  O  .  O  .  .  .  O
O  .  O  .  .  .  O  .

DE? 1,1
A? 3,3
A? 1,2
A? 0,2
DE 2  2 A 4  0

.  X  .  X  .  X  .  X
.  .  X  .  X  .  X  .
.  .  .  X  .  X  .  X
.  .  .  .  X* .  .  .
.  .  .  O  .  .  .  .
O  .  X  .  O  .  .  .
.  .  .  O  .  .  .  O
O  .  O  .  X* .  O  .
```

```
DE? 3,1
A? 1,4
A? 1,3
+A? -1,-1
DE 4  4 A 2  2 A 0  4

.    X    .    X    .    X    .    X

.    .    X    .    X    .    X    .

.    .    .    X    .    X    .    X

X*   .    .    .    .    .    .    .

.    .    .    .    .    .    .    .

O    .    .    .    O    .    .    .

.    .    .    .    .    .    .    O

O    .    O    .    X*   .    O    .
```

```
DE? 4,2
A? 3,3
DE 0  4 A 1  5

.    X    .    X    .    X    .    X

.    .    X    .    X    .    X    .

.    X*   .    X    .    X    .    X

.    .    .    .    .    .    .    .

.    .    .    O    .    .    .    .

O    .    .    .    .    .    .    .

.    .    .    .    .    .    .    O

O    .    O    .    X*   .    O    .
```

```
DE? 2,0
A? 3,1
DE 4  0 A 2  2 A 4  4

.    X    .    X    .    X    .    X

.    .    X    .    X    .    X    .

.    X*   .    X    .    X    .    X

.    .    .    .    X*   .    .    .

.    .    .    .    .    .    .    .

O    .    .    .    .    .    .    .

.    .    .    .    .    .    .    O

O    .    .    .    .    .    O    .
```

```
DE? 6,0
A? 5,1
DE 1  5 A 0  6

.    X    .    X    .    X    .    X

X*   .    X    .    X    .    X    .

.    .    .    X    .    X    .    X

.    .    .    .    X*   .    .    .

.    .    .    .    .    .    .    .

O    .    .    .    .    .    .    .

.    .    .    .    .    O    .    O

O    .    .    .    .    .    .    .
```

```
5 PRINT TAB(32);"CHECKERS"
10 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
15 PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINT "NOUS ALLONS JOUER AUX 'DAMES'.  L'ORDINATEUR A LES 'X',"
25 PRINT "ET VOUS AVEZ LES 'O'.  L'ORDINATEUR JOUE LE 1ER."
30 PRINT "LES POSITIONS SONT INDIQUEES PAR UN SYSTEME DE COORDONNEES."
31 PRINT
35 PRINT "(0,0) EST LE COIN INFERIEUR GAUCHE"
40 PRINT "(0,7) EST LE COIN SUPERIEUR GAUCHE"
45 PRINT "(7,0) EST LE COIN INFERIEUR DROIT"
50 PRINT "(7,7) EST LE COIN SUPERIEUR DROIT"
51 PRINT
55 PRINT "L'ORDINATEUR AFFICHERA '+A' QUAND UNE PRISE A EU LIEU"
60 PRINT "ENTREZ 2 NBRES NEGATIFS, SI VOUS NE POUVEZ PLUS PRENDRE."
65 PRINT:PRINT:PRINT
70 LINE INPUT "'RETURN' POUR DEMARRER LA PARTIE.";XX$
75 PRINT CHR$(26)
80 DIM R(4),S(7,7):G=-1:R(0)=-99
90 DATA 1,0,1,0,0,0,-1,0,0,1,0,0,0,-1,0,-1,15
120 FOR X=0 TO 7
122 FOR Y=0 TO 7
124 READ J:IF J=15 THEN 180
160 S(X,Y)=J:GOTO 200
180 RESTORE:READ S(X,Y)
200 NEXT Y
202 NEXT X
230 FOR X=0 TO 7
232 FOR Y=0 TO 7
234 IF S(X,Y)>-1 THEN 350
235 IF S(X,Y)<>-1 THEN 325
310 FOR A=-1 TO 1 STEP 2
312 B=G:GOSUB 650
314 NEXT A
325 IF S(X,Y)<>-2 THEN 350
330 FOR A=-1 TO 1 STEP 2
332 FOR B=-1 TO 1 STEP 2
334 GOSUB 650
336 NEXT B
338 NEXT A
350 NEXT Y
352 NEXT X
354 GOTO 1140
650 U=X+A:V=Y+B:IF U<0 OR U>7 OR V<0 OR V>7 THEN 870
740 IF S(U,V)=0 THEN GOSUB 910:GOTO 870
770 IF S(U,V)<0 THEN 870
790 U=U+A:V=V+B:IF U<0 OR V<0 OR U>7 OR V>7 THEN 870
850 IF S(U,V)=0 THEN GOSUB 910
870 RETURN
910 IF V=0 AND S(X,Y)=-1 THEN Q=Q+2
920 IF ABS(Y-V)=2 THEN Q=Q+5
960 IF Y=7 THEN Q=Q-2
980 IF U=0 OR U=7 THEN Q=Q+1
1030 FOR C=-1 TO 1 STEP 2:IF U+C<0 OR U+C>7 OR V+G<0 THEN 1080
1035 IF S(U+C,V+G)<0 THEN Q=Q+1:GOTO 1080
1040 IF U-C<0 OR U-C>7 OR V-G>7 THEN 1080
1045 IF S(U+C,V+G)>0 AND(S(U-C,V-G)=0 OR(U-C=X AND V-G=Y))THEN Q=Q-2
1080 NEXT C:IF Q>R(0)THEN R(0)=Q:R(1)=X:R(2)=Y:R(3)=U:R(4)=V
1100 Q=0:RETURN
1140 IF R(0)=-99 THEN 1880
1230 PRINT CHR$(26)"DE"R(1);R(2)"A"R(3);R(4);:R(0)=-99
1240 IF R(4)=0 THEN S(R(3),R(4))=-2:GOTO 1420
1250 S(R(3),R(4))=S(R(1),R(2))
1310 S(R(1),R(2))=0:IF ABS(R(1)-R(3))<>2 THEN 1420
1330 S((R(1)+R(3))/2,(R(2)+R(4))/2)=0
1340 X=R(3):Y=R(4):IF S(X,Y)=-1 THEN B=-2:FOR A=-2 TO 2 STEP 4:GOSUB 1370
1350 IF S(X,Y)=-2 THEN FOR A=-2 TO 2 STEP 4:FOR B=-2 TO 2 STEP 4:GOSUB 1370:NEXT B
1360 NEXT A:IF R(0)<>-99 THEN PRINT"A"R(3);R(4);:R(0)=-99:GOTO 1240
1365 GOTO 1420
1370 U=X+A:V=Y+B:IF U<0 OR U>7 OR V<0 OR V>7 THEN 1400
1380 IF S(U,V)=0 AND S(X+A/2,Y+B/2)>0 THEN GOSUB 910
1400 RETURN
1420 PRINT:PRINT:PRINT:FOR Y=7 TO 0 STEP-1:FOR X=0 TO 7:I=5*X:PRINT TAB(I);
1430 IF S(X,Y)=0 THEN PRINT".";
1470 IF S(X,Y)=1 THEN PRINT"O";
1490 IF S(X,Y)=-1 THEN PRINT"X";
1510 IF S(X,Y)=-2 THEN PRINT"X*";
1530 IF S(X,Y)=2 THEN PRINT"O*";
1550 NEXT X:PRINT" ":PRINT:NEXT Y:PRINT
1552 FOR L=0 TO 7
1554 FOR M=0 TO 7
1556 IF S(L,M)=1 OR S(L,M)=2 THEN Z=1
1558 IF S(L,M)=-1 OR S(L,M)=-2 THEN T=1
1560 NEXT M
1562 NEXT L
1564 IF Z<>1 THEN 1885
1566 IF T<>1 THEN 1880
1570 Z=0:  T=0
1590 INPUT "DE";E,H:X=E:Y=H:IF S(X,Y)<=0 THEN 1590
1670 INPUT "A";A,B:X=A:Y=B
1680 IF S(X,Y)=0 AND ABS(A-E)<=2 AND ABS(A-E)=ABS(B-H)THEN 1700
1690 PRINT CHR$(7)CHR$(11);:GOTO 1670
1700 I=46
1750 S(A,B)=S(E,H):S(E,H)=0:IF ABS(E-A)<>2 THEN 1810
1800 S((E+A)/2,(H+B)/2)=0
1802 INPUT "+A";A1,B1:IF A1<0 THEN 1810
1804 IF S(A1,B1)<>0 OR ABS(A1-A)<>2 OR ABS(B1-B)<>2 THEN 1802
1806 E=A:H=B:A=A1:B=B1:I=I+15:GOTO 1750
1810 IF B=7 THEN S(A,B)=2
1830 GOTO 230
1880 PRINT: PRINT "VOUS AVEZ GAGNE.": GOTO 1890
1885 PRINT: PRINT "J'AI GAGNE."
1890  END
```

Chemist (Le chimiste)

L'acide chimique cryptocyanique imaginaire ne peut être dilué qu'à raison de 7 parts d'eau pour 3 parts d'acide. N'importe quelle autre proportion engendre un composé instable qui explose sous peu. La quantité d'acide vous étant donnée, vous devez déterminer la quantité d'eau à ajouter pour la dilution. Si vous vous trompez de plus de 5 % vous perdez une de vos neuf vies. Le programme se poursuit jusqu'à ce que vous perdiez vos neuf vies ou jusqu'à ce qu'il soit interrompu.

Il fut initialement écrit par Wayne Teeter de Ridgecrest, Californie.

```
                                 CHEMIST
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



LE REDOUTABLE (ET IMAGINAIRE) ACIDE CRYPTOCYANIQUE NE PEUT ETRE
DILUE QU'A RAISON DE 7 PARTS D'EAU POUR 3 PARTS D'ACIDE.
POUR TOUTE AUTRE PROPORTION, L'ACIDE DEVIENT INSTABLE
ET EXPLOSE.  LA QUANTITE D'ACIDE ETANT DONNEE, VOUS DEVEZ FIXER LA
QUANTITE D'EAU A AJOUTER POUR REALISER LA DILUTION. EN CAS D'ERREUR
VOUS EN SUPPORTEZ LES CONSEQUENCES.


 12 LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU? 28
 JOLI TRAVAIL! VOUS POUVEZ RESPIRER MAINTENANT, MAIS N'INALHEZ PAS LES VAPEURS!

 15 LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU? 35
 JOLI TRAVAIL! VOUS POUVEZ RESPIRER MAINTENANT, MAIS N'INALHEZ PAS LES VAPEURS!

 15 LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU? 35
 JOLI TRAVAIL! VOUS POUVEZ RESPIRER MAINTENANT, MAIS N'INALHEZ PAS LES VAPEURS!

 25 LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU? 40
 HORRIBLE GRESILLEMENT!  VOUS N'ETES PLUS QU'UN PEU DE
 DE PROTOPLASME TREMBLOTANT!

 NEAMMOINS, VOUS POUVEZ TENTER UN AUTRE ESSAI AVEC UNE AUTRE VIE.

 2 LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU? 3
 HORRIBLE GRESILLEMENT!  VOUS N'ETES PLUS QU'UN PEU DE
 DE PROTOPLASME TREMBLOTANT!

 NEAMMOINS, VOUS POUVEZ TENTER UN AUTRE ESSAI AVEC UNE AUTRE VIE.

 39 LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU? 67.9
 HORRIBLE GRESILLEMENT!  VOUS N'ETES PLUS QU'UN PEU DE
 DE PROTOPLASME TREMBLOTANT!

 NEAMMOINS, VOUS POUVEZ TENTER UN AUTRE ESSAI AVEC UNE AUTRE VIE.

 24 LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU? 5
 HORRIBLE GRESILLEMENT!  VOUS N'ETES PLUS QU'UN PEU DE
 DE PROTOPLASME TREMBLOTANT!

 NEAMMOINS, VOUS POUVEZ TENTER UN AUTRE ESSAI AVEC UNE AUTRE VIE.

 18 LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU? 6
 HORRIBLE GRESILLEMENT!  VOUS N'ETES PLUS QU'UN PEU DE
 DE PROTOPLASME TREMBLOTANT!

 NEAMMOINS, VOUS POUVEZ TENTER UN AUTRE ESSAI AVEC UNE AUTRE VIE.
```

```
3 PRINT TAB(33);"CHEMIST":PRINT
6 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
8 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT "LE REDOUTABLE (ET IMAGINAIRE) ACIDE CRYPTOCYANIQUE NE PEUT ETRE"
20 PRINT "DILUE QU'A RAISON DE 7 PARTS D'EAU POUR 3 PARTS D'ACIDE."
30 PRINT "POUR TOUTE AUTRE PROPORTION, L'ACIDE DEVIENT INSTABLE"
40 PRINT "ET EXPLOSE.  LA QUANTITE D'ACIDE ETANT DONNEE, VOUS DEVEZ FIXER L
50 PRINT "QUANTITE D'EAU A AJOUTER POUR REALISER LA DILUTION. EN CAS D'ERRE
60 PRINT "VOUS EN SUPPORTEZ LES CONSEQUENCES."
70 PRINT:PRINT
100 A=INT(RND(1)*50)
110 W=7*A/3
120 PRINT A;"LITRES D'ACIDE CRYPTOCYANIQUE.   COMBIEN D'EAU";
130 INPUT R
140 D=ABS(W-R)
150 IF D>W/20 THEN 200
160 PRINT " JOLI TRAVAIL! VOUS POUVEZ RESPIRER MAINTENANT, MAIS N'INALHEZ";
163 PRINT " PAS LES VAPEURS!"
170 PRINT
180 GOTO 100
200 PRINT " HORRIBLE GRESILLEMENT!  VOUS N'ETES PLUS QU'UN PEU DE"
210 PRINT " DE PROTOPLASME TREMBLOTANT!":PRINT
220 T=T+1
230 IF T=9 THEN 260
240 PRINT " NEAMMOINS, VOUS POUVEZ TENTER UN AUTRE ESSAI AVEC UNE AUTRE VIE.
243 PRINT
250 GOTO 100
260 PRINT " VOS 9 VIES ONT ETE UTILISEES, MAIS ON SE SOUVIENDRA LONGTEMPS D
270 PRINT " VOTRE CONTRIBUTION  DANS LE DOMAINE DE LA CHIMIE COMIQUE."
275 PRINT:PRINT:PRINT
280 END
```

Chief (Le chef)

Pour reprendre les paroles de l'auteur du programme, John Graham, « CHIEF » est destiné à donner aux gens (surtout aux enfants) un entraînement aux quatre opérations (addition, multiplication, soustraction et division).

Il le fait tout en les distrayant et ensuite, s'ils se trompent, il leur montre comment ils auraient dû faire.

Chief a été écrit par John Graham de Upper Brookville, New York.

```
                              CHIEF

              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


JE SUIS LE CHEF NOMBRE-AGILE, LE GRAND DIEU INDIEN DU CALCUL.
ETES VOUS PRET A SUBIR L'EPREUVE POUR LAQUELLE VOUS M'AVEZ APPELE? Y

PRENEZ UN NOMBRE ET AJOUTEZ LUI 3. DIVISEZ PAR 5 ET MULTIPLIEZ
PAR 8. DIVISEZ PAR 5 ET AJOUTEZ CE MEME NOMBRE 5. ENLEVEZ 1.

QUEL EST VOTRE RESULTAT? 12

JE PENSE QUE VOTRE PREMIER NOMBRE ETAIT 22. AI-JE RAISON? N

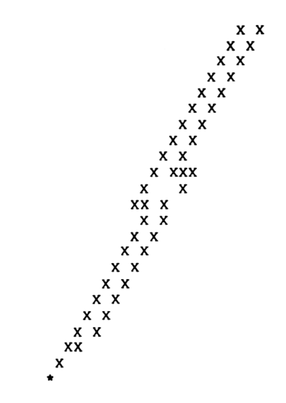
QUEL ETAIT VOTRE NOMBRE AU DEPART? 32

ALORS, VOUS VOUS CROYEZ MALIN, EH?
MAINTENANT REGARDEZ.

 32 PLUS 3 FONT 35. CE QUI DIVISE PAR 5 DONNE 7;
 CE QUI MULTIPLIE PAR 8 DONNE 56. EN DIVISANT PAR 5 ET EN
 AJOUTANT 5, NOUS AVONS 16.2, ENLEVONS 1, CELA FAIT 15.2.

MAINTENANT,ME CROYEZ VOUS? N

VOUSM'AVEZ RENDU FOU!!!
IL FAUT QU'IL Y AIT UN GRAND ECLAIR!
```



```
##########################

DANS VOTRE INTERET, J'ESPERE QUE VOUS ME CROYEZ MAINTENANT!!

ENCORE UNE FOIS? N

AU REVOIR!!!
```

```
2 PRINT TAB(30) "CHIEF"
4 PRINT TAB(15) "CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT "JE SUIS LE CHEF NOMBRE-AGILE, LE GRAND DIEU INDIEN DU CALCUL."
20 PRINT "ETES VOUS PRET A SUBIR L'EPREUVE POUR LAQUELLE VOUS M'AVEZ APPELE";
30 INPUT A$
40 IF LEFT$(A$,1)="Y" OR LEFT$(A$,1)="y" THEN 60
50 PRINT "SILENCE, VISAGE PALE A LA LANGUE FOURCHUE."
60 PRINT:PRINT "PRENEZ UN NOMBRE ET AJOUTEZ LUI 3. DIVISEZ PAR 5 ET MULTIPLIEZ"
70 PRINT "PAR 8. DIVISEZ PAR 5 ET AJOUTEZ CE MEME NOMBRE 5. ENLEVEZ 1.":PRINT
80 PRINT "QUEL EST VOTRE RESULTAT";
90 INPUT B
95 PRINT
100 LET C = (B+1-5)*5/8*5-3
110 PRINT "JE PENSE QUE VOTRE PREMIER NOMBRE ETAIT";C;CHR$(8);". AI-JE RAISON";
120 INPUT D$
130 IF LEFT$(D$,1)="Y" OR LEFT$(D$,1)="y" THEN 500
140 PRINT:PRINT "QUEL ETAIT VOTRE NOMBRE AU DEPART";
150 INPUT K
155 LET F=K+3
160 LET G=F/5
170 LET H=G*8
180 LET I=H/5+5
190 LET J=I-1
200 PRINT:PRINT "ALORS, VOUS VOUS CROYEZ MALIN, EH?"
210 PRINT "MAINTENANT REGARDEZ.":PRINT
230 PRINT K"PLUS 3 FONT"F;CHR$(8);". CE QUI DIVISE PAR 5 DONNE"G;CHR$(8);";"
240 PRINT " CE QUI MULTIPLIE PAR 8 DONNE"H;CHR$(8);". EN DIVISANT PAR 5 ET EN"
250 PRINT " AJOUTANT 5, NOUS AVONS"I;CHR$(8);
253 PRINT ", ENLEVONS 1, CELA FAIT"J;CHR$(8);"."
260 PRINT:PRINT "MAINTENANT,ME CROYEZ VOUS";
270 INPUT Z$
290 IF LEFT$(Z$,1)="Y" OR LEFT$(Z$,1)="y" THEN 500
295 PRINT:PRINT "VOUSM'AVEZ RENDU FOU!!!"
300 PRINT "IL FAUT QU'IL Y AIT UN GRAND ECLAIR!"
310 PRINT:PRINT
320 FOR XX=1 TO 2000:NEXT
330 FOR X=30 TO 22 STEP -1
340 PRINT TAB(X) "X X"
350 NEXT X
360 PRINT TAB(21) "X XXX"
370 PRINT TAB(20) "X   X"
380 PRINT TAB(19) "XX X"
390 FOR Y=20 TO 13 STEP -1
400 PRINT TAB(Y) "X X"
410 NEXT Y
420 PRINT TAB(12) "XX"
430 PRINT TAB(11) "X"
440 PRINT TAB(10) "*"
450 PRINT:PRINT"##########################":PRINT
470 PRINT "DANS VOTRE INTERET, J'ESPERE QUE VOUS ME CROYEZ MAINTENANT!!"
500 PRINT:INPUT "ENCORE UNE FOIS";R$:
    IF LEFT$(R$,1)="Y" OR LEFT$(R$,1)="y" THEN 60 ELSE 510
510 PRINT:PRINT "AU REVOIR!!!":PRINT:PRINT:PRINT
520  END
```

Chomp (La part du gâteau)

Ce programme est une adaptation d'un jeu mathématique originellement décrit par Martin Gardner dans le numéro de janvier de *Scientific American*. Vous établissez une grille pouvant faire jusqu'à 9×9, avec dans le coin supérieur gauche, un carré empoisonné. Cette grille est le gâteau. Les joueurs croquent alternativement dans le gâteau en partant du bas à droite. Pour prendre une bouchée, entrez les numéros de rangée et de colonne de l'un des carrés restants du gâteau. Tous les carrés au-dessous et à droite du carré désigné, y compris celui-ci, disparaissent.

Le nombre de joueurs est illimité. L'ordinateur est seulement le modérateur; ce n'est pas un joueur. Des stratégies pour jouer à deux sont intéressantes à mettre au point, mais des stratégies lorsque trois personnes ou plus jouent, représentent un véritable défi.

La version pour ordinateur du jeu a été écrite par Peter Sessions de la People's Computer Company.

```
                              CHOMP
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CECI EST LE JEU DE CHOMP (SCIENTIFIC AMERICAN, JAN 1973)

DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES? Y
CHOMP se joue a un ou plusieurs -- Humains exclusivement.
Voici a quoi ressemble un tableau (celui ci fait 5 par 7):

       1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1     P * * * * * *
 2     * * * * * * *
 3     * * * * * * *
 4     * * * * * * *
 5     * * * * * * *

Le tableau est un gateau de R rangees de haut et C colonnes
de large. Au debut, vous fixez R et C. Un carre empoisonne (P) se
trouve ds le coin superieur gauche. Celui qui avale le carre
empoisonne, a perdu. Pour avaler une bouchee, entrez les numeros
de rangee et de colonne de l'un des carres du gateau.
Tous les carres au dessous et a droite du carre designe
(et ce carre lui meme) disparaitront -- CHOMP!!
Il n'est pas regulier de croquer des carres deja croques,
ou situes en dehors des dimensions initiales du gateau.


ALLONS Y...

COMBIEN DE JOUEURS? 2
COMBIEN DE RANGEES? 8
COMBIEN DE COLONNES? 7


       1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1     P * * * * * *
 2     * * * * * * *
 3     * * * * * * *
 4     * * * * * * *
 5     * * * * * * *
 6     * * * * * * *
 7     * * * * * * *
 8     * * * * * * *

JOUEUR 1
--------
COORDONNEES DE LA BOUCHEE (RANGEE, COLONNE)? 5,6

       1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1     P * * * * * *
 2     * * * * * * *
 3     * * * * * * *
 4     * * * * * * *
 5     * * * * *
 6     * * * * *
 7     * * * * *
 8     * * * * *

JOUEUR 2
--------
COORDONNEES DE LA BOUCHEE (RANGEE, COLONNE)? 3,2

       1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1     P * * * * * *
 2     * * * * * * *
 3     *
 4     *
 5     *
 6     *
 7     *
 8     *

JOUEUR 1
--------
COORDONNEES DE LA BOUCHEE (RANGEE, COLONNE)? 4,4
CE N'EST PAS BIEN. VOUS ESSAYEZ DE CROQUER DANS LE VIDE!
JOUEUR 1
--------
COORDONNEES DE LA BOUCHEE (RANGEE, COLONNE)? 2,2

       1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1     P * * * * * *
 2     *
 3     *
 4     *
 5     *
 6     *
 7     *
 8     *

JOUEUR 2
--------
COORDONNEES DE LA BOUCHEE (RANGEE, COLONNE)? 1,2

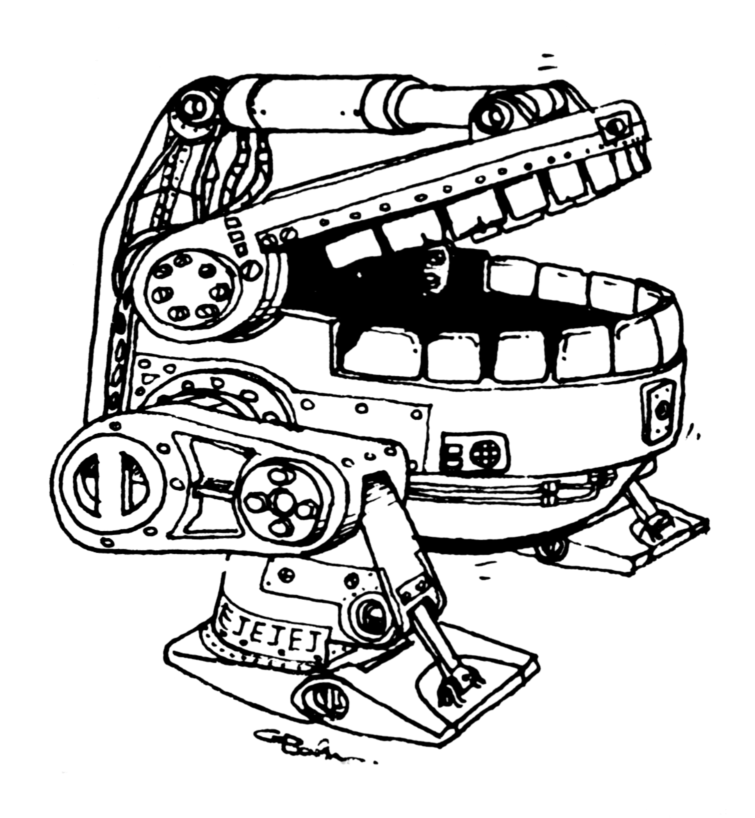
       1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1     P
 2     *
 3     *
 4     *
 5     *
 6     *
 7     *
 8     *

JOUEUR 1
--------
COORDONNEES DE LA BOUCHEE (RANGEE, COLONNE)? 2,1

       1 2 3 4 5 6 7 8 9
 1     P
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8

JOUEUR 2
--------
COORDONNEES DE LA BOUCHEE (RANGEE, COLONNE)? 1,1

VOUS AVEZ PERDU, JOUEUR 2.
UNE AUTRE PARTIE? N
```



```
10 PRINT TAB(33);"CHOMP":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 DIM A(10,10)
100 REM *** LE JEU DE CHOMP *** COPYRIGHT PCC 1973 ***
110 PRINT
120 PRINT "CECI EST LE JEU DE CHOMP (SCIENTIFIC AMERICAN, JAN 1973)":PRINT
130 PRINT "DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES";
140 INPUT R$
150 IF LEFT$(R$,1)="N" OR LEFT$(R$,1)="n" THEN 340
160 F=1
170 R=5
180 C=7
190 PRINT "CHOMP se joue a un ou plusieurs -- Humains exclusivement."
210 PRINT "Voici a quoi ressemble un tableau (celui ci fait 5 par 7):"
220 GOSUB 540
240 PRINT "Le tableau est un gateau de R rangees de haut et C colonnes"
250 PRINT "de large. Au debut, vous fixez R et C. Un carre empoisonne (P) se"
260 PRINT "trouve ds le coin superieur gauche. Celui qui avale le carre"
270 PRINT "empoisonne, a perdu. Pour avaler une bouchee, entrez les numeros"
280 PRINT "de rangee et de colonne de l'un des carres du gateau."
290 PRINT "Tous les carres au dessous et a droite du carre designe"
300 PRINT "(et ce carre lui meme) disparaitront -- CHOMP!!"
310 PRINT "Il n'est pas regulier de croquer des carres deja croques,"
320 PRINT "ou situes en dehors des dimensions initiales du gateau."
330 PRINT
340 PRINT:PRINT "ALLONS Y..."
350 REM
360 F=0
370 FOR I=1 TO 10
372 FOR J=1 TO 10
375 A(I,J)=0
377 NEXT J
379 NEXT I
380 PRINT
390 PRINT "COMBIEN DE JOUEURS";
400 INPUT P
410 I1=0
420 PRINT "COMBIEN DE RANGEES";
430 INPUT R
440 IF R <= 9 THEN 470
450 PRINT "TROP DE RANGEES (9 EST LE MAXIMUM). ALORS, ";
460 GOTO 420
470 PRINT "COMBIEN DE COLONNES";
480 INPUT C
490 IF C <= 9 THEN 530
500 PRINT "TROP DE COLONNES (9 EST LE MAXIMUM). ALORS, ";
510 GOTO 470
530 PRINT
540 FOR I=1 TO R
550 FOR J=1 TO C
560 A(I,J)=1
570 NEXT J
580 NEXT I
590 A(1,1)=-1
600 REM AFFICHAGE DU TABLEAU
610 PRINT
620 PRINT TAB(7);"1 2 3 4 5 6 7 8 9"
630 FOR I=1 TO R
640 PRINT I;TAB(7);
650 FOR J=1 TO C
660 IF A(I,J)=-1 THEN 700
670 IF A(I,J)=0 THEN 720
680 PRINT "* ";
690 GOTO 710
700 PRINT "P ";
710 NEXT J
720 PRINT
730 NEXT I
740 PRINT
750 IF F=0 THEN 770
760 RETURN
770 REM DONNER DES CHOMPS(BOUCHEES) A CHAQUE JOUEUR TOUR A TOUR
780 LET I1=I1+1
790 LET P1=I1-INT(I1/P)*P
800 IF P1 <> 0 THEN 820
810 P1=P
820 PRINT "JOUEUR";P1:PRINT "--------"
830 PRINT "COORDONNEES DE LA BOUCHEE (RANGEE, COLONNE)";
840 INPUT R1,C1
850 IF R1<1 THEN 920
860 IF R1>R THEN 920
870 IF C1<1 THEN 920
880 IF C1>C THEN 920
890 IF A(R1,C1)=0 THEN 920
900 IF A(R1,C1)=-1 THEN 1010
910 GOTO 940
920 PRINT "CE N'EST PAS BIEN. VOUS ESSAYEZ DE CROQUER DANS LE VIDE!"
930 GOTO 820
940 FOR I=R1 TO R
950 FOR J=C1 TO C
960 A(I,J)=0
970 NEXT J
980 NEXT I
990 GOTO 610
1000 REM FIN DE PARTIE DETECTEE A LA LIGNE 900
1010 PRINT:PRINT CHR$(22);"VOUS AVEZ PERDU, JOUEUR";P1;CHR$(8);".";CHR$(22)
1020 PRINT
1030 PRINT "UNE AUTRE PARTIE";
1040 INPUT R$
1050 IF LEFT$(R$,1)="Y" OR LEFT$(R$,1)="y" THEN 340 ELSE PRINT:PRINT
1060  END
```

Civil War
(Guerre de Sécession)

Cette simulation est basée sur 14 batailles de la guerre de Sécession. Les faits et les chiffres mentionnés sont basés sur des événements réels. Si vous suivez la même stratégie que celle utilisée durant la véritable bataille, l'issue sera la même. En principe c'est une bonne stratégie puisque les généraux de la guerre de Sécession étaient d'assez bons stratèges militaires. Cependant vous pouvez fréquemment réussir moins bien que les généraux de la guerre de Sécession, tout particulièrement dans les cas où ils n'avaient pas de bons renseignements sur l'ennemi et adoptaient de ce fait une mauvaise ligne de conduite. Bien sûr, cela aide de connaître votre histoire de la guerre de Sécession, bien que l'ordinateur vous en donne les rudiments.

Après chacune des 14 batailles, vos pertes sont comparées aux pertes réelles de la bataille et il vous est dit si vous gagnez ou perdez la bataille.

Vous pouvez jouer seul à la guerre de Sécession — auquel cas le programme simule le général de l'Union — ou bien à deux et l'ordinateur devient, dans ce cas, le modérateur.

La guerre de Sécession a été écrite en 1968 par trois étudiants de Lexington High School, Massachusetts : L. Gram, L. Goodie et D. Hibbard. Il a été adapté pour permettre de jouer à deux par G. Paul et R. Hess de Ties, St. Paul, Minnesota.

```
                          CIVIL WAR

          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


DESIREZ VOUS QUELQUES EXPLICATIONS? Y

 CECI EST LA SIMULATION DE LA GUERRE DE SECESSION.
 POUR JOUER REPONDEZ AUX QUESTIONS DE L'ORDINATEUR.
 CES REPONSES POURRAIENT REFAIRE L'HISTOIRE.
 LES FAITS ET LES CHIFFRES UTILISES SONT BASES
 SUR LA REALITE. LA PLUPART DES BATAILLES TENDENT A RETROUVER
 LEUR ISSUE HISTORIQUE, MAIS EN FAIT TOUT DEPEND DE VOUS!!

 LE BUT DU JEU EST DE GAGNER UN MAXIMUM DE BATAILLES

 EN MATIERE DE STRATEGIE DEFENSIVE, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE:
        (1) TIRS D'ARTILLERIE
        (2) FORTIFICATIONS CONTRE LES ATTAQUES FRONTALES
        (3) FORTIFICATIONS CONTRE LES MANOEUVRES DE FLANC
        (4) BATTRE EN RETRAITE
 POUR UNE STRATEGIE OFFENSIVE, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE:
        (1) TIRS D'ARTILLERIE
        (2) ATTAQUE FRONTALE
        (3) MANOEUVRES DE FLANC
        (4) ENCERCLEMENT
 VOUS POUVEZ VOUS RENDRE EN ENTRANT '5' COMME SRATEGIE.

 VOUS ETES LA CONFEDERATION. BONNE CHANCE!

TAPEZ UN NBRE(AU HASARD) POUR LANCER LE JEU:8
```

```
   NOUS SOMMES A LA BATAILLE DE  BULL RUN.

 21-7-1861: LE GEN. BEAUREGARD CDT. LES FORCES SUDISTES RENCONTRE
 LES FORCES DE L'UNION (GEN. MCDOWELL). UNE BATAILLE PREMATUREE
 A LIEU A BULL RUN. LE GEN. JACKSON A AIDE A REPOUSSER L'ASSAUT
DE L'UNION.

              CONFEDERATION   UNION
              ============= =========
HOMMES            18,000       18,500
ARGENT           $81,000      $83,300
INFLATION            25%          10%

 COMBIEN VOULEZ VOUS DEPENSER POUR LA NOURRITURE? 30000
 COMBIEN PREVOYEZ VOUS POUR LE PAIEMENT DES TROUPES? 30000
 QUELLES SOMMES SONT RESERVEES AUX DEPENSES DE MUNITIONS? 20000

 LE MORAL EST ELEVE.
 VOUS ETES SUR LA DEFENSIVE.

 VOTRE STRATEGIE? 2

              CONFEDERATION    UNION
              -------------  ---------
PERTES            2,580        1,755

 VOS PERTES ONT ETE SUPERIEURES DE 31% AUX
 PERTES REELLES A BULL RUN.


VOUS AVEZ PERDU BULL RUN.


'RETURN' POUR CONTINUER.
```

```
   NOUS SOMMES A LA BATAILLE DE  SHILOH.

 6/7-4-1862:  L'ATTAQUE SURPRISE DES CONFEDERES A SHILOH
 ECHOUA EN RAISON DE SON MANQUE D'ORGANISATION.

              CONFEDERATION   UNION
              ============= =========
HOMMES            38,620       47,049
ARGENT          $178,200     $206,500
INFLATION            27%           8%

 COMBIEN VOULEZ VOUS DEPENSER POUR LA NOURRITURE? 40000
 COMBIEN PREVOYEZ VOUS POUR LE PAIEMENT DES TROUPES? 40000
 QUELLES SOMMES SONT RESERVEES AUX DEPENSES DE MUNITIONS? 70000

 LE MORAL EST BON.
 VOUS ETES EN OFFENSIVE.

 VOTRE STRATEGIE? 1

              CONFEDERATION    UNION
              -------------  ---------
PERTES            11,161       10,631

 VOS PERTES ONT ETE SUPERIEURES DE 4% AUX
 PERTES REELLES A SHILOH.


VOUS AVEZ PERDU SHILOH.


'RETURN' POUR CONTINUER.
```

NOUS SOMMES A LA BATAILLE DE SEVEN DAYS.

25-6 AU 1-7-1862: LE GENERAL LEE (CSA) CONTINT L'OFFENSIVE DURANT TOUTE LA BATAILLE ET OBLIGEA LE GEN. MCLELLAN ET LES FORCES DE L'UNION A S'ELOIGNER DE RICHMOND

	CONFEDERATION	UNION
HOMMES	93,195	120,945
ARGENT	$451,400	$540,500
INFLATION	29%	6%

COMBIEN VOULEZ VOUS DEPENSER POUR LA NOURRITURE? 80000
COMBIEN PREVOYEZ VOUS POUR LE PAIEMENT DES TROUPES? 100000
QUELLES SOMMES SONT RESERVEES AUX DEPENSES DE MUNITIONS? 200000

LE MORAL EST BAS.
VOUS ETES EN OFFENSIVE.

VOTRE STRATEGIE? 1

	CONFEDERATION	UNION
PERTES	19,597	14,171

VOS PERTES ONT ETE INFERIEURES DE 5% AUX PERTES REELLES A SEVEN DAYS.

VOUS AVEZ PERDU SEVEN DAYS.

'RETURN' POUR CONTINUER.

NOUS SOMMES A LA BATAILLE DE 2EME BATAILLE DE BULL RUN.

20/30-8-1862: LES FORCES COMBINEES DE LA CONFERERATION (LEE ET JACKSON) REFOULERENT LES FORCES DE L'UNION DANS WASHINGTON.

	CONFEDERATION	UNION
HOMMES	53,962	64,741
ARGENT	$245,700	$302,400
INFLATION	31%	4%

COMBIEN VOULEZ VOUS DEPENSER POUR LA NOURRITURE? 5000
COMBIEN PREVOYEZ VOUS POUR LE PAIEMENT DES TROUPES? 0
QUELLES SOMMES SONT RESERVEES AUX DEPENSES DE MUNITIONS? 230000

LE MORAL EST BAS.
LES 2 COTES PRATIQUENT L'OFFENSIVE.

VOTRE STRATEGIE? 2

	CONFEDERATION	UNION
PERTES	9,223	12,903

VOS PERTES ONT ETE INFERIEURES DE 8% AUX PERTES REELLES A 2EME BATAILLE DE BULL RUN.

VOUS AVEZ GAGNE 2EME BATAILLE DE BULL RUN.

'RETURN' POUR CONTINUER.

NOUS SOMMES A LA BATAILLE DE ANTIETAM.

17-9-1862: ECHEC DU SUD DANS SA TENTATIVE DE RALLIER LE MARYLAND A LA CONFEDERATION.

	CONFEDERATION	UNION
HOMMES	40,124	51,244
ARGENT	$181,100	$235,000
INFLATION	29%	6%

COMBIEN VOULEZ VOUS DEPENSER POUR LA NOURRITURE? 100
COMBIEN PREVOYEZ VOUS POUR LE PAIEMENT DES TROUPES? 1
QUELLES SOMMES SONT RESERVEES AUX DEPENSES DE MUNITIONS? 180000

LE MORAL EST BAS.
VOUS ETES EN OFFENSIVE.

VOTRE STRATEGIE? 1

	CONFEDERATION	UNION
PERTES	8,242	12,376

VOS PERTES ONT ETE INFERIEURES DE 18% AUX PERTES REELLES A ANTIETAM.

VOUS AVEZ GAGNE ANTIETAM.

'RETURN' POUR CONTINUER.

NOUS SOMMES A LA BATAILLE DE FREDERICKSBURG.

13-12-1862: LA CONFEDERATION MENEE PAR LEE REPOUSSE AVEC SUCCES UNE ATTAQUE DE L'UNION (GEN. BURNSIDE).

	CONFEDERATION	UNION
HOMMES	75,722	122,312
ARGENT	$342,200	$552,000
INFLATION	27%	8%

COMBIEN VOULEZ VOUS DEPENSER POUR LA NOURRITURE? 300000
COMBIEN PREVOYEZ VOUS POUR LE PAIEMENT DES TROUPES? 2
QUELLES SOMMES SONT RESERVEES AUX DEPENSES DE MUNITIONS? 0

LE MORAL EST BAS.
VOUS ETES EN OFFENSIVE.

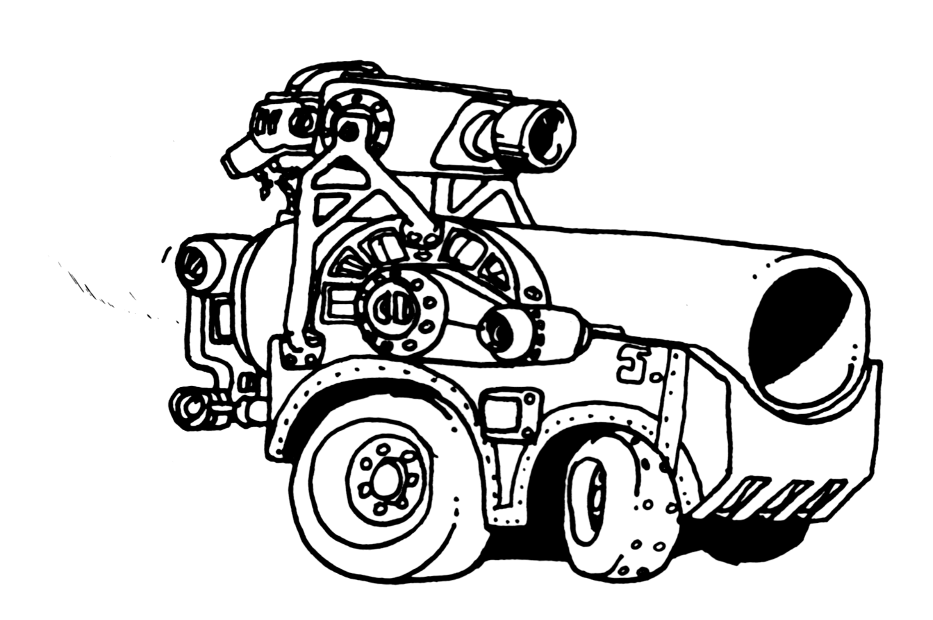
VOTRE STRATEGIE? 2

	CONFEDERATION	UNION
PERTES	49,219	1,175

VOS PERTES ONT ETE SUPERIEURES DE 815% AUX PERTES REELLES A FREDERICKSBURG.

VOUS AVEZ PERDU FREDERICKSBURG.

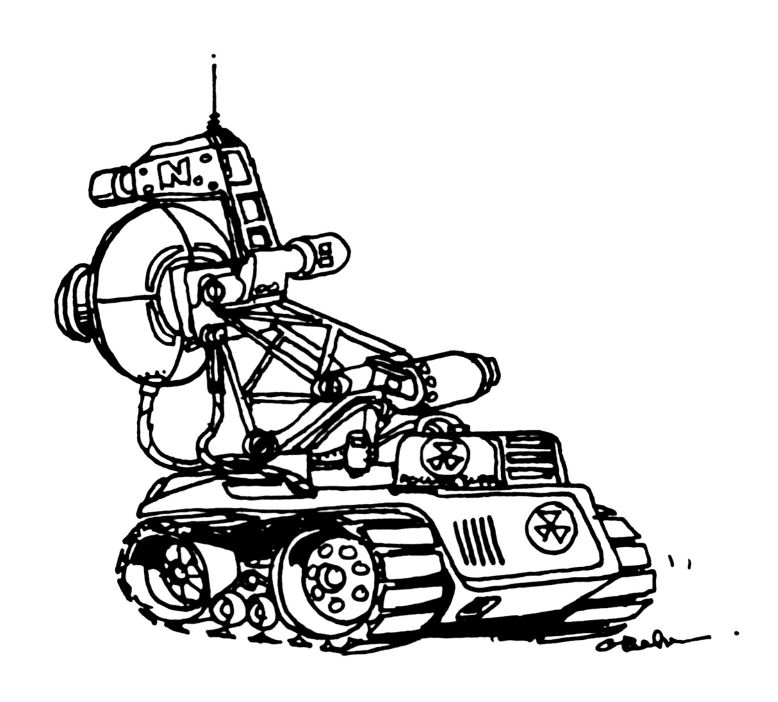
'RETURN' POUR CONTINUER.©C



```
2 PRINT TAB(26);"CIVIL WAR":PRINT
4 PRINT TAB(10);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT:PRINT:PRINT
10  REM DERNIERES CORRECTIONS 11-10-1971
20  REM RETAPE PAR EDWARD GLAGOLA 3/73 RIVER DELL H.S.
30 REM
40 LET L=0: W=0: P1=0
50 LET R1=0: Q1=0
60 LET R1=0: T2=0: T1=0: P2=0
70 LET M1=0: M2=0: M3=0: M4=0
80  REM ARQUABLE MODIFICATIONS PAR DENNIS COLBURN (11/72)
90  REM REFAITES PAR ED GLAGOLA(3/73)
100  PRINT "DESIREZ VOUS QUELQUES EXPLICATIONS";
110  INPUT A$
115 PRINT
120  FOR U=1 TO 6
130  NEXT U
140 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 380
150  PRINT " CECI EST LA SIMULATION DE LA GUERRE DE SECESSION."
160  PRINT " POUR JOUER REPONDEZ AUX QUESTIONS DE L'ORDINATEUR."
170  PRINT " CES REPONSES POURRAIENT REFAIRE L'HISTOIRE. ";
173  PRINT " LES FAITS ET LES CHIFFRES UTILISES SONT BASES"
180  PRINT " SUR LA REALITE. LA PLUPART DES BATAILLES TENDENT A RETROUVER"
190  PRINT " LEUR ISSUE HISTORIQUE, MAIS EN FAIT TOUT DEPEND DE VOUS!!"
200  PRINT
210  PRINT " LE BUT DU JEU EST DE GAGNER UN MAXIMUM DE BATAILLES"
220  PRINT
230  PRINT " EN MATIERE DE STRATEGIE DEFENSIVE, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE:"
240  PRINT TAB(8)"(1) TIRS D'ARTILLERIE"
250  PRINT TAB(8)"(2) FORTIFICATIONS CONTRE LES ATTAQUES FRONTALES"
260  PRINT TAB(8)"(3) FORTIFICATIONS CONTRE LES MANOEUVRES DE FLANC"
270  PRINT TAB(8)"(4) BATTRE EN RETRAITE"
280  PRINT " POUR UNE STRATEGIE OFFENSIVE, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE:"
290  PRINT TAB(8)"(1) TIRS D'ARTILLERIE"
300  PRINT TAB(8)"(2) ATTAQUE FRONTALE"
310  PRINT TAB(8)"(3) MANOEUVRES DE FLANC"
320  PRINT TAB(8)"(4) ENCERCLEMENT"
330  PRINT " VOUS POUVEZ VOUS RENDRE EN ENTRANT '5' COMME SRATEGIE."
340  PRINT
350  PRINT " VOUS ETES LA CONFEDERATION. BONNE CHANCE!"
355 PRINT:LINE INPUT "TAPEZ UN NBRE(AU HASARD) POUR LANCER LE JEU:";RR$:PRINT
356 RR=VAL(RR$):RR=RND(RR)
360  LET Z=0
370  GOTO 390
380  LET Z=1
390  READ M1,M2,C1,C2,M,A,U
400  LET I1=10+(L-W)*2
410  LET I2=10+(W-L)*2
420  LET D1=100*INT((M1*(100-I1)/2000)*(1+(R1-Q1)/(R1+1))+.5)
430  LET D2=100*INT(M2*(100-I2)/2000+.5)
440  LET F1=5*M1/6
450  LET A1=Z
460  FOR U=1 TO 4
470  PRINT
480  NEXT U
490  PRINT"   NOUS SOMMES A LA BATAILLE DE  ";
500  GOSUB 1480
510  PRINT " ","CONFEDERATION","  UNION"
515  PRINT " ","=============","========="
520  PRINT "HOMMES"," ";:PRINT USING "####,###";INT(M1*(1+(P1-T1)/(M3+1))),
523  PRINT "      ";
530  PRINT USING "###,###";INT(M2*(1+(P2-T2)/(M4+1)))
540 PRINT "ARGENT",:PRINT USING " $$##,###      $$##,###";D1,D2
550  PRINT "INFLATION","      ";I1+15;CHR$(8);"%","      ";I2;CHR$(8);"%"
560  PRINT
570  PRINT " COMBIEN VOULEZ VOUS DEPENSER POUR LA NOURRITURE";
580  INPUT F
590  IF F<0 THEN 1430
600  PRINT " COMBIEN PREVOYEZ VOUS POUR LE PAIEMENT DES TROUPES";
610  INPUT S
620  IF S<0 THEN 1430
630  PRINT " QUELLES SOMMES SONT RESERVEES AUX DEPENSES DE MUNITIONS";
640  INPUT B
650  IF B<0 THEN 1430
660  PRINT
670  IF F+S+B <= D1 THEN 700
680  PRINT " REFLECHISSEZ!   VOUS DISPOSEZ SEULRMEMT DE ";D1;"$"
690  GOTO 560
700  LET O=((2*F^2+S^2)/F1^2+1)
710  IF S<.15*D1 THEN 730
720  GOTO 740
730  O=4
740  IF O<10 THEN 770
750  PRINT " LE MORAL EST ELEVE."
760  GOTO 810
770  IF O<5 THEN 800
780  PRINT " LE MORAL EST BON."
790  GOTO 810
800  PRINT " LE MORAL EST BAS."
810  IF M<>3 THEN 840
820  PRINT " VOUS ETES EN OFFENSIVE."
830  GOTO 880
840  IF M<>1 THEN 870
850  PRINT " VOUS ETES SUR LA DEFENSIVE."
860  GOTO 880
870  PRINT " LES 2 COTES PRATIQUENT L'OFFENSIVE."
880  PRINT
890  PRINT " VOTRE STRATEGIE";
900  INPUT Y
910  IF Y=5 THEN 2330
920  PRINT
930  PRINT " ","CONFEDERATION","    UNION"
935  PRINT " ","-------------","  ---------"
940  LET C5=(2*C1/5)*(1+1/(2*(ABS(INT(4*RND(1)+1)-Y)+1)))
950  LET C5=INT(C5*(1+1/O)*(1.28+F1/(B+1))+.5)
960  IF C5+100/O<M1*(1+(P1-T1)/(M3+1)) THEN 1010
970  LET C5=INT(13*M1/20*(1+(P1-T1)/(M3+1)))
980  LET E=7*C5/13
990  LET U=1
1000  GOTO 1020
1010  LET E=100/O
1020  PRINT "PERTES",:PRINT USING "  ###,###        ###,###";
      C5,INT(17*C2*C1/(C5*20)+.5)
1030  PRINT
1040  IF C5-C1 >= 0 THEN 1070
1050  PRINT " VOS PERTES ONT ETE INFERIEURES DE"INT(100*(C1-C5)/C1+.5);CHR$(8);
1053  PRINT "% AUX"
1060  GOTO 1080
1070  PRINT" VOS PERTES ONT ETE SUPERIEURES DE";INT(100*(C5-C1)/C1+.5);CHR$(8);
1073  PRINT "% AUX"
1080  PRINT " PERTES REELLES A ";
1090  LET A1=1
1100  GOSUB 1480
1110  IF U=1 THEN 1130
1120  IF C5+E<17*C2*C1/(C5*20)+5*O THEN 1160
1130  PRINT "VOUS AVEZ PERDU ";
1140  LET L=L+1
1150  GOTO 1180
1160  PRINT " VOUS AVEZ GAGNE ";
1170  LET W=W+1
1180  GOSUB 1480
1190  LET T1=T1+C5+E
1200  LET T2=T2+17*C1*C2/(C5*20)+5*O
1210  LET P1=P1+C1
1220  LET P2=P2+C2
1230  LET Q1=Q1+(F+S+B)
1240  LET R1=R1+M1*(100-I1)/20
1250  LET M3=M3+M1
1260  LET M4=M4+M2
1270  IF A=14 THEN 2360
1280 LINE INPUT "'RETURN' POUR CONTINUER.";XX$:GOTO 390
1290  DATA 18000,18500,1967,2708,1,1,0
1300  DATA 40000.,44894.,10699,13047,3,2,0
1310  DATA 95000.,115000.,20614,15849,3,3,0
1320  DATA 54000.,63000.,10000,14000,2,4,0
1330  DATA 40000.,50000.,10000,12000,3,5,0
1340  DATA 75000.,120000.,5377,12653,3,6,0
1350  DATA 38000.,45000.,11000,12000,1,7,0
1360  DATA 32000,90000.,13000,17197,2,8,0
1370  DATA 50000.,70000.,12000,19000,1,9,0
1380  DATA 72500.,85000.,20000,23000,3,10,0
1390  DATA 66000.,60000.,18000,16000,2,11,0
1400  DATA 37000.,60000.,6700,5800,1,12,0
1410  DATA 62000.,110000.,17723,18000,2,13,0
1420  DATA 65000.,110000.,6700,6800,1,14,0
1430  PRINT " ALLEZ EN PRISON."
```

```
1440  PRINT " ALLEZ DIRECTEMENT EN PRISON."
1450  PRINT " NE PASSEZ PAS PAR LA CASE DEPART."
1460  PRINT " NE PRENEZ PAS LES 200 $."
1470  GOTO 460
1480  IF A<>1 THEN 1550
1490  PRINT "BULL RUN.":PRINT
1500  IF A1=1 THEN 2310
1510  PRINT " 21-7-1861: LE GEN. BEAUREGARD CDT. LES FORCES SUDISTES RENCONTRE"
1520  PRINT " LES FORCES DE L'UNION (GEN. MCDOWELL). UNE BATAILLE PREMATUREE"
1530  PRINT " A LIEU A BULL RUN. LE GEN. JACKSON A AIDE A REPOUSSER L'ASSAUT"
1533  PRINT "DE L'UNION."
1540  GOTO 2310
1550  IF A<>2 THEN 1610
1560  PRINT "SHILOH.":PRINT
1570  IF A1=1 THEN 2310
1580  PRINT " 6/7-4-1862:  L'ATTAQUE SURPRISE DES CONFEDERES A SHILOH "
1590  PRINT " ECHOUA EN RAISON DE SON MANQUE D'ORGANISATION."
1600  GOTO 2310
1610  IF A<>3 THEN 1680
1620  PRINT "SEVEN DAYS.":PRINT
1630  IF A1=1 THEN 2310
1640  PRINT " 25-6 AU 1-7-1862: LE  GENERAL LEE (CSA) CONTINT L'OFFENSIVE"
1650  PRINT " DURANT TOUTE LA BATAILLE ET OBLIGEA LE GEN. MCLELLAN ET LES"
1660  PRINT " FORCES DE L'UNION A S'ELOIGNER DE RICHMOND"
1670  GOTO 2310
1680  IF A<>4 THEN 1740
1690  PRINT "2EME BATAILLE DE BULL RUN.":PRINT
1700  IF A1=1 THEN 2310
1710  PRINT " 20/30-8-1862:  LES FORCES COMBINEES DE LA CONFERERATION (LEE ET"
1720  PRINT " JACKSON) REFOULERENT LES FORCES DE L'UNION DANS WASHINGTON. "
1730  GOTO 2310
1740  IF A<>5 THEN 1800
1750  PRINT "ANTIETAM.":PRINT
1760  IF A1=1 THEN 2310
1770  PRINT " 17-9-1862:   ECHEC DU SUD DANS SA TENTATIVE DE RALLIER "
1780  PRINT " LE MARYLAND A LA CONFEDERATION."
1790  GOTO 2310
1800  IF A<>6 THEN 1860
1810  PRINT "FREDERICKSBURG.":PRINT
1820  IF A1=1 THEN 2310
1830  PRINT " 13-12-1862:  LA CONFEDERATION MENEE PAR LEE REPOUSSE AVEC SUCCES"
1840  PRINT " UNE ATTAQUE DE L'UNION ( GEN. BURNSIDE ). "
1850  GOTO 2310
1860  IF A<>7 THEN 1910
1870  PRINT "MURFREESBORO.":PRINT
1880  IF A1=1 THEN 2310
1890  PRINT " 31-12-1862:  LE SUD (GEN. BRAGG) GAGNE UNE BATAILLE RAPPROCHEE. "
1900  GOTO 2310
1910  IF A<>8 THEN 1970
1920  PRINT "CHANCELLORSVILLE.":PRINT
1930  IF A1=1 THEN 2310
1940  PRINT " 1/6-5-1863:   COUTEUSE VICTOIRE DU SUD QUI PERD L'UN DE SES"
1950  PRINT " MEILLEURS GENERAUX, 'STONEWALL' JACKSON. "
1960  GOTO 2310
1970  IF A<>9 THEN 2030
1980  PRINT "VICKSBURG.":PRINT
1990  IF A1=1 THEN 2310
2000  PRINT " 4-7-1863:  VICKSBURG FUT POUR LE SUD UNE DEFAITE GRAVE "
2010  PRINT " PARCEQU'ELLE OUVRIT A L'UNION L'ACCES AU MISSISSIPPI."
2020  GOTO 2310
2030  IF A<>10 THEN 2090
2040  PRINT "GETTYSBURG.":PRINT
2050  IF A1=1 THEN 2310
2060  PRINT " 30-6-1863:   UNE ERREUR DU SUD (GEN. LEE) A GETTYSBURG"
2070  PRINT " LUI COUTE L'UNE DES BATAILLES ESSENTIELLES DE LA GUERRE."
2080  GOTO 2310
2090  IF A<>11 THEN 2150
2100  PRINT "CHICKAMAUGUA.":PRINT
2110  IF A1=1 THEN 2310
2120  PRINT " 25-11-1863:   LE GEN. GRANT LIBERE L'ARMEE DU GEN. ROSENCRANS"
2130  PRINT " ASSIEGEE PAR LE SUD DEPUIS 3 MOIS."
2140  GOTO 2310
2150  IF A<>12 THEN 2210
2160  PRINT "CHATTANOOGA.":PRINT
2170  IF A1=1 THEN 2310
2180  PRINT " 15-9-1863:   LA CONFUSION DANS UNE FORET PRES DE CHICKAMAUGA"
2190  PRINT " A POUR CONSEQUENCE UNE BATAILLE TRES SANGLANTE. "
2200  GOTO 2310
2210  IF A<>13 THEN 2270
2220  PRINT "SPOTSYLVANIA.":PRINT
2230  IF A1=1 THEN 2310
2240  PRINT " 5-5-1864:   LE PLAN DE GRANT POUR ISOLER LEE CONNUT ICI SON"
2250  PRINT " 1ER ECHEC QUI SE REPETA A COLD HARBOR AND PETERSBURG."
2260  GOTO 2310
2270  PRINT "ATLANTA.":PRINT
2280  IF A1=1 THEN 2310
2290  PRINT " AOUT 1864:   SHERMAN ET 3 ARMEES DE VETERANS CONVERGERENT SUR"
2300  PRINT " ATLANTA ET Y PORTERENT UN COUP MORTEL A LA CONFEDERATION."
2310  PRINT
2320  RETURN
2330 PRINT CHR$(22);"  LA CONFERERATION S'EST RENDUE.  ";CHR$(22)
2340  GOTO 2360
2350 PRINT CHR$(22);"  L'UNION S'EST RENDUE.  ";CHR$(22)
2360  PRINT
2370  PRINT "VOUS AVEZ GAGNE "W;"BATAILLES ET PERDU"L;"BATAILLES."
2380  IF Y=5 THEN 2420
2390  IF W <= L THEN 2420
2400 PRINT CHR$(22);"  LA CONFEDERATION A GAGNE LA GUERRE.  ";CHR$(22)
2410  GOTO 2430
2420 PRINT CHR$(22);"  L'UNION A GAGNE LA GUERRE.  ";CHR$(22)
2430  END
```

Combat



Dans ce jeu, vous livrez combat à petite échelle à l'ordinateur. Vous avez 72 000 hommes de troupe que vous devez d'abord répartir entre l'armée de terre, la marine et l'armée de l'air. Vous pouvez les répartir à votre gré tant que vous n'utilisez pas plus que vos 72 000 hommes.

Vous attaquez ensuite votre adversaire (l'ordinateur) et vous introduisez le corps d'armée et le nombre de personnes que vous souhaitez utiliser. L'ordinateur vous dit l'issue de la bataille, vous donne les statistiques actuelles et vous permet de déterminer votre prochaine manœuvre.

Après la seconde bataille on décide d'après toutes les statistiques si vous gagnez, si vous perdez ou si un traité est signé.

Ce programme a été créé par Bob Dores de Milton, Massachusetts.

```
                            COMBAT
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


NOUS SOMMES EN GUERRE.
NOUS AVONS CHACUN 72,000 HOMMES.

REPARTISSEZ VOS EFFECTIFS.


                 MOI          VOUS
               --------     --------
ARMEE           30,000      ? 20000
MARINE          20,000      ? 20000
AVIATION        22,000      ? 32000

VOUS ATTAQUEZ LE 1ER. ENTREZ (1) POUR ARMEE; (2) POUR  MARINE;
ET (3) POUR AVIATION.
? 3
COMBIEN D'HOMMES
? 30000
VOUS AVEZ ANEANTI L'UN DE MES ELEMENTS TERRESTRES, MAIS J'AI
DETRUIT 2 BASES NAVALES ET BOMBARDE 2 BASES DE L'ARMEE.

                 VOUS          MOI
                ------        ------
ARMEE            5,000        20,000
MARINE           6,666        20,000
AVIATION        32,000        22,000

VOTRE DECISION SUIVANTE?

ARMEE=1  MARINE=2  AVIATION=3
? 3
COMBIEN D'HOMMES
? 30000
MA MARINE ET MON AVIATION ONT, PAR UNE ATTAQUE COMBINEE
FAIT DE VOTRE PAYS UN VERTABLE TERRAIN VAGUE.

D'APRES LES RESULTATS DE VOS 2 ATTAQUES,
VOUSAVEZ PERDU - J'AI CONQUIS VOTRE PAYS.  CA VOUS A SERVI A QUOI
DE JOUER A CE JEU STUPIDE!!!
```

```
1 PRINT TAB(33);"COMBAT"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT: PRINT: PRINT: F$="###,##"
4 PRINT "NOUS SOMMES EN GUERRE.": PRINT "NOUS AVONS CHACUN 72,000 HOMMES."
5 PRINT:PRINT "REPARTISSEZ VOS EFFECTIFS.":PRINT:PRINT
6 PRINT ,"  MOI"," VOUS":PRINT ,"--------","--------"
7 PRINT "ARMEE"," 30,000",
8 INPUT A
9 PRINT "MARINE"," 20,000",
10 INPUT B
11 PRINT "AVIATION"," 22,000",
12 INPUT C
13 IF A+B+C>72000! THEN PRINT:PRINT "VOUS N'AVEZ QUE  72,000 HOMMES.":GOTO 5
14 D=30000
15 E=20000
16 F=22000
17 PRINT:PRINT "VOUS ATTAQUEZ LE 1ER. ENTREZ (1) POUR ARMEE; (2) POUR  MARINE;"
18 PRINT "ET (3) POUR AVIATION."
19 INPUT Y
20 PRINT "COMBIEN D'HOMMES"
21 INPUT X
22 IF X<0 THEN 20
23 ON Y GOTO 100,200,300
100 IF X>A THEN 20
105 IF X<A/3 THEN 120
110 IF X<2*A/3 THEN 150
115 GOTO 270
120 PRINT "VOTRE ARMEE A PERDU";:PRINT USING F$;X;:PRINT "HOMMES."
125 A=INT(A-X)
130 GOTO 500
150 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ PERDU";:PRINT USING F$;INT(X/3);
152 PRINT " HOMMES MAIS J'EN AI PERDU ";:PRINT USING F$;INT(2*D/3);:PRINT "."
155 A=INT(A-X/3)
160 D=0
165 GOTO 500
200 IF X>B THEN 20
210 IF X<E/3 THEN 230
215 IF X<2*E/3 THEN 250
220 GOTO 270
230 PRINT "VOTRE ATTAQUE A ETE STOPPEE!"
232 B=INT(B-X)
235 GOTO 500
250 PRINT "VOUS AVEZ MIS HORS DE COMBAT";:PRINT USING F$;INT(2*E/3);
253 PRINT "HOMMES DE MON ARMEE."
255 E=INT(E/3)
260 GOTO 500
270 PRINT "VOUS AVEZ COULE L'UN DE MES PATROUILLEURS, MAIS J'AI DETRUIT DEUX"
275 PRINT "DE VOS BASES AERIENNES ET TROIS BASES DE VOS FORCES TERRESTRES."
280 A=INT(A/3)
285 C=INT(C/3)
290 E=INT(2*E/3)
293 GOTO 500
300 IF X>C THEN 20
310 IF X<C/3 THEN 350
320 IF X<2*C/3 THEN 370
330 GOTO 380
350 PRINT "VOTRE ATTAQUE A ETE REPOUSSEE"
355 C=INT(C-X)
360 GOTO 500
370 PRINT "NOUS NOUS SOMMES BATTUS EN COMBAT TOURNOYANT. VOUS AVEZ GAGNE, "
373 PRINT " - ET DONC REMPLI VOTRE MISSION"
375 D=INT(2*D/3)
377 E=INT(E/3)
378 F=INT(F/3)
379 GOTO 500
380 PRINT "VOUS AVEZ ANEANTI L'UN DE MES ELEMENTS TERRESTRES, MAIS J'AI"
381 PRINT "DETRUIT 2 BASES NAVALES ET BOMBARDE 2 BASES DE L'ARMEE."
385 A=INT(A/4)
387 B=INT(B/3)
390 D=INT(2*D/3)
500 PRINT
501 PRINT,"  VOUS  "," MOI":PRINT,"------","------"
510 PRINT "ARMEE",:PRINT USING F$;A;:PRINT"",:PRINT USING F$;D
520 PRINT "MARINE",:PRINT USING F$;B;:PRINT"",:PRINT USING F$;E
530 PRINT "AVIATION",:PRINT USING F$;C;:PRINT "",:PRINT USING F$;F
1000 PRINT:PRINT "VOTRE DECISION SUIVANTE?":PRINT
1010 PRINT "ARMEE=1  MARINE=2  AVIATION=3"
1020 INPUT G
1030 PRINT "COMBIEN D'HOMMES"
1040 INPUT T
1045 IF T<0 THEN 1030
1050 ON G GOTO 1600,1700,1800
1600 IF T>A THEN 1030
1610 IF T<D/2 THEN 1630
1615 PRINT "VOUS AVEZ DETRUIT MON ARMEE!"
1616 D=0
1617 GOTO 2000
1630 PRINT "J'AI REPOUSSE VOTRE ATTAQUE!"
1635 A=A-T
1640 GOTO 2000
1700 IF T>B THEN 1030
1710 IF T<E/2 THEN 1750
1720 GOTO 1770
1750 PRINT "J'AI COULE 2 DE VOS NAVIRES DE LIGNE, ET MON AVIATION A DETRUIT"
1751 PRINT "LE SIEGE DE VOTRE PARLEMENT ( SIEGE QUI N'ETAIT PAS DEFENDU )"
1755 A=A/4
1760 B=B/2
1765 GOTO 2000
1770 PRINT "VOTRE MARINE A DESCENDU TROIS DE MES AVIONS,"
1771 PRINT "ET M'A COULE TROIS NAVIRES DE LIGNE."
1775 F=2*F/3
1780 E=(E/2)
1790 GOTO 2000
1800 IF T>C THEN 1030
1810 IF T>F/2 THEN 1830
1820 GOTO 1850
1830 PRINT "MA MARINE ET MON AVIATION ONT, PAR UNE ATTAQUE COMBINEE"
1831 PRINT "FAIT DE VOTRE PAYS UN VERITABLE TERRAIN VAGUE."
1835 A=A/3
1837 B=B/3
1840 C=C/3
1845 GOTO 2000
1850 PRINT "UN DE VOS AERONEFS S'EST ECRABOUILLE SUR MA MASURE. JE SUIS MORT."
1851 PRINT "MON PAYS SE DESINTEGRE."
1860 GOTO 2010
2000 PRINT
2001 PRINT "D'APRES LES RESULTATS DE VOS 2 ATTAQUES,"
2002 IF A+B+C>3/2*(D+E+F) THEN 2010
2005 IF A+B+C<2/3*(D+E+F) THEN 2015
2006 PRINT "LE TRAITE DE PARIS A DECIDE QUE NOUS DEVIONS REGAGNER"
2007 PRINT "NOS PAYS RESPECTIFS ET VIVRE EN PAIX."
2008 GOTO 2020
2010 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE, OH! ZUT!!!!"
2012 GOTO 2020
2015 PRINT "VOUSAVEZ PERDU - J'AI CONQUIS VOTRE PAYS.  CA VOUS A SERVI A QUOI"
2016 PRINT "DE JOUER A CE JEU STUPIDE!!!"
2020 END
```

Craps

Ce jeu simule le jeu de dés tel qu'il se joue sur les tables de jeu du Nevada, c'est-à-dire :

1. Un 7 ou un 11 au premier lancer vous fait gagner
2. Un 2, 3 ou 12 au premier lancer vous fait perdre
3. N'importe quel autre nombre se transforme en « point » pour vous. Vous continuez à lancer votre dé; si vous obtenez votre point, vous gagnez. Si vous avez un 7 vous perdez et le dé change de main lorsque cela se produit.

Cette version du jeu de dés a été modifiée par Steve North de Creative Computing. Elle est basée sur une version originale qui est apparue un jour sur un ordinateur à DEC.

```
                                 CRAPS

               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



2,3,12 PERDENT; 4,5,6,8,9,10 SONT DES POINTS; 7,11 GAGNENT.

ENTREZ UN ENJEU NEGATIF POUR QUITTER LA PARTIE.

ENTREZ UN NBRE PRIS AU HASARD ENTRE 1 ET 100 POUR DEMARRER ? 1


ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ? 1000

JE VAIS MAINTENANT LANCER LES DES:

 3 - CRAPS...VOUS PERDEZ.

VOUS PERDEZ 1000 DOLLARS.
  VOUS ETES NEGATIF DE $ 1000.
ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ? 12

JE VAIS MAINTENANT LANCER LES DES:

 5 EST LE POINT. JE VAIS LANCER A NOUVEAU:

 5 - UN POINT GAGNANT.........BRAVO!!!!!!

 5 A 2 CONTRE 1 VOUS RAPPORTE...VOYONS CELA... 24 DOLLARS.
  VOUS ETES NEGATIF DE $ 976.
ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ? 300

JE VAIS MAINTENANT LANCER LES DES:

 5 EST LE POINT. JE VAIS LANCER A NOUVEAU:

12 - CA N'EST PAS LE POINT. JE LANCE A NOUVEAU:
 5 - UN POINT GAGNANT.........BRAVO!!!!!!

 5 A 2 CONTRE 1 VOUS RAPPORTE...VOYONS CELA... 600 DOLLARS.

  VOUS ETES NEGATIF DE $ 376.

ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ? 300

JE VAIS MAINTENANT LANCER LES DES:

 6 EST LE POINT. JE VAIS LANCER A NOUVEAU:

 6 - UN POINT GAGNANT.........BRAVO!!!!!!

 6 A 2 CONTRE 1 VOUS RAPPORTE...VOYONS CELA... 600 DOLLARS.

  VOUS ETES POSITIF DE $ 224.

ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ? 300

JE VAIS MAINTENANT LANCER LES DES:

 10 EST LE POINT. JE VAIS LANCER A NOUVEAU:

 8 - CA N'EST PAS LE POINT. JE LANCE A NOUVEAU:
12 - CA N'EST PAS LE POINT. JE LANCE A NOUVEAU:
 9 - CA N'EST PAS LE POINT. JE LANCE A NOUVEAU:
 7 - CRAPS. VOUS PERDEZ.

VOUS PERDEZ  300 DOLLARS.

  VOUS ETES NEGATIF DE $ 76.
ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ? 12

JE VAIS MAINTENANT LANCER LES DES:

 6 EST LE POINT. JE VAIS LANCER A NOUVEAU:

 9 - CA N'EST PAS LE POINT. JE LANCE A NOUVEAU:
 7 - CRAPS. VOUS PERDEZ.

VOUS PERDEZ  12 DOLLARS.

  VOUS ETES NEGATIF DE $ 88.

ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ? 1

JE VAIS MAINTENANT LANCER LES DES:

 7 - ....UN GAGNANT!!!!

 7 RAPPORTE LA MEME SOMME, VOUS GAGNEZ 1 DOLLARS.

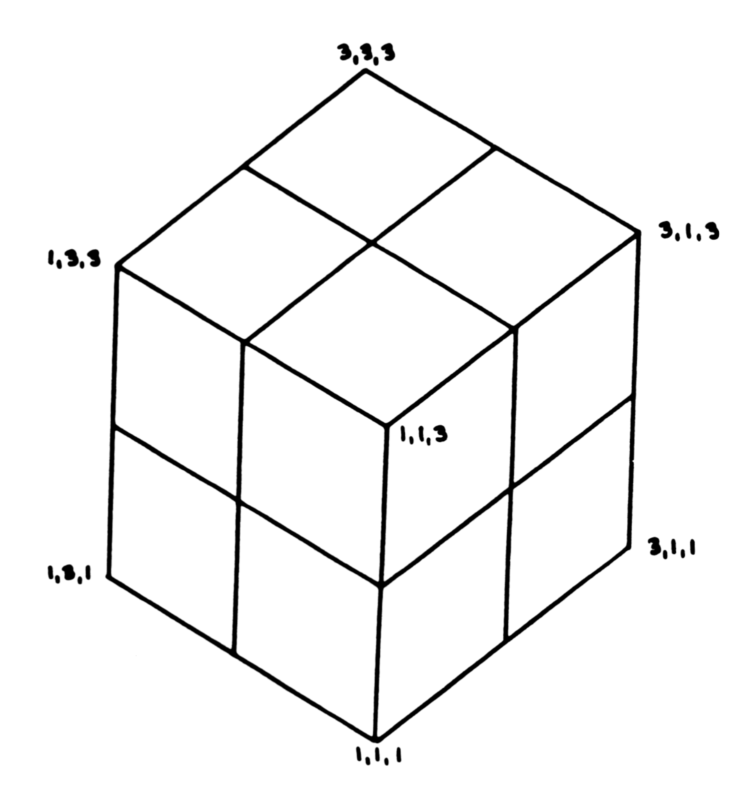
  VOUS ETES NEGATIF DE $ 87.
ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ?
```

```
5 PRINT TAB(33);"CRAPS"
10 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
12 PRINT:PRINT:PRINT
15 LET R=0
20 PRINT"2,3,12 PERDENT; 4,5,6,8,9,10 SONT DES POINTS; 7,11 GAGNENT."
21 LET T=1:PRINT:PRINT "ENTREZ UN ENJEU NEGATIF POUR QUITTER LA PARTIE."
22 PRINT: PRINT "ENTREZ UN NBRE PRIS AU HASARD ENTRE 1 ET 100 POUR DEMARRER ";
23 INPUT Z:PRINT
24 LET X=(RND(0))
25 LET T =T+1
26 IF T<=Z GOTO 24
27 PRINT:PRINT"ENTREZ LE MONTANT DE VOTRE PARI ";
28 INPUT F:IF F<0 THEN 341
29 PRINT
30 PRINT "JE VAIS MAINTENANT LANCER LES DES: ":PRINT
40 LET E=INT(7*RND(1))
41 LET S=INT(7*RND(1))
42 LET X=E+S
50 IF X=7 GOTO 180
55 IF X=11 GOTO 180
60 IF X=1 GOTO 40
62 IF X=2 GOTO 195
65 IF X=0 GOTO 40
70 IF X=2 GOTO 200
80 IF X=3 GOTO 200
90 IF X=12 GOTO 200
125 IF X=5 GOTO 220
130 IF X =6 GOTO 220
140 IF X=8 GOTO 220
150 IF X=9 GOTO 220
160 IF X =10 GOTO 220
170 IF X=4 GOTO 220
180 PRINT X "- ....UN GAGNANT!!!!"
185 PRINT:PRINT X"RAPPORTE LA MEME SOMME, VOUS GAGNEZ"F"DOLLARS."
190 GOTO 210
195 PRINT X"- PAS DE VEINE....VOUS PERDEZ."
196 PRINT:PRINT "VOUS PERDEZ"F "DOLLARS."
197 LET F=0-F
198 GOTO 210
200 PRINT USING "##";X;:PRINT  " - CRAPS...VOUS PERDEZ."
205 PRINT:PRINT "VOUS PERDEZ"F"DOLLARS."
206 LET F=0-F
210 LET R= R+F
211 GOTO 320
220 PRINT X "EST LE POINT. JE VAIS LANCER A NOUVEAU:":PRINT
230 LET H=INT(7*RND(1))
231 LET O=INT(7*RND(1))
232 LET O=H+Q
240 IF O=1 GOTO 230
250 IF O=7 GOTO 290
255 IF O=0 GOTO 230
260 IF O=X GOTO 310
270 PRINT USING "##";O;:PRINT  " - CA N'EST PAS LE POINT. JE LANCE A NOUVEAU:"
280 GOTO 230
290 PRINT O "- CRAPS. VOUS PERDEZ."
291 PRINT:PRINT "VOUS PERDEZ "F"DOLLARS."
292 F=0-F
293 GOTO 210
300 GOTO 320
310 PRINT X"- UN POINT GAGNANT.........BRAVO!!!!!!"
311 PRINT:PRINT X "A 2 CONTRE 1 VOUS RAPPORTE...VOYONS CELA..."2*F"DOLLARS."
312 LET F=2*F
313 GOTO 210
320 PRINT:' PRINT "DESIREZ VOUS CONTINUER ";
330 ' INPUT M$
331 IF R<0 GOTO 334
332 IF R>0 GOTO 336
333 IF R=0 GOTO 338
334 PRINT CHR$(22);"  VOUS ETES NEGATIF DE $";-R;CHR$(8);".  ";CHR$(22)
335 GOTO 340
336 PRINT CHR$(22);"  VOUS ETES POSITIF DE $";R;CHR$(8);".  ";CHR$(22)
337 GOTO 340
338 PRINT CHR$(22);"  VOUS ETES JUSTE A ZERO.";"  ";CHR$(22)
340 GOTO 27:' IF LEFT$(M$,1)="Y" GOTO 27
341 IF R<0 GOTO 350
342 IF R>0 GOTO 353
343 IF R=0 GOTO 355
350 PRINT:PRINT"DOMMAGE, VOUS ETES LESSIVE. REVENEZ VITE.":PRINT
351 GOTO 360
353 PRINT:PRINT"FELICITATIONS---VOUS NOUS QUITTEZ GAGNANT. REVENEZ VITE!":PRINT
354 GOTO 360
355 PRINT:PRINT"FELICITATIONS---VOUS ETES QUITTE, PAS MAL POUR UN AMATEUR!":
    PRINT
360 END
```

Cube (Le cube)

Cube est un jeu qui se joue sur les faces visibles d'un cube d'arête 2. Une position est identifiée par trois nombres, par exemple 1, 2, 1. Vous vous trouvez en position 1,1,1, au début et le but du jeu est de parvenir à la position 3, 3, 3, en déplaçant un carré horizontalement ou verticalement (pas en diagonale) d'un cran à la fois sans passer sur l'une des 5 mines placées au hasard. On vous crédite d'une somme de $ 500. Avant chaque jeu, vous pouvez parier que vous atteindrez votre destination. Vous perdez si vous heurtez une mine ou essayez de faire un déplacement illégal, c'est-à-dire si vous changez plus d'un nombre par rapport à votre position précédente.

Cube a été créé par Jerimac Ratliff de Forth Worth, Texas.




```
                          CUBE
          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES Y

  DANS CE JEU VOUS AFFRONTEZ LES DECISIONS ALEATOIRES DE
DE L'ORDINATEUR. LE JEU SE JOUE SUR LES 3 FACES VISIBLES D'UN CUBE
D'ARETE 2. LES 27 POSITIONS SONT IDENTIFIEES EN ENTRANT 3 NOMBRES
TELS QUE 2,3,1. AU DEBUT, VOUS VOUS TROUVEZ EN POSITION 1,1,1.
LE BUT DU JEU EST DE PARVENIR A LA POSITION 3,3,3. LEGER DETAIL:
L'ORDINATEUR CHOISIRA, AU HASARD, 5 EMPLACEMENTS OU IL PLACERA
DES MINES. SI VOUS PASSEZ SUR UNE MINE VOUS PERDEZ. AUTRE CHOSE:
VOUS NE POUVEZ VOUS DEPLACER QUE D'UN CRAN DANS UNE DIRECTION
DONNEE A CHAQUE TOUR. PAR EXEMPLE: DE 1,1,2 VOUS POUVEZ ALLER
EN 2,1,2 OU EN 1,1,3. VOUS NE POUVEZ MODIFIER PLUS D'UNE
COORDONNEE A LA FOIS. TOUT DEPLACEMENT INTERDIT VOUS FAIT PERDRE
ET L'ORDINATEUR EMPOCHE CE QUE VOUS AVIEZ
MISE CETTE FOIS
LA.

'RETURN' POUR CONTINUER.

REPONDEZ AUX QUESTIONS PAR 'Y' OU 'N'.

POUR FIXER LE MONTANT D'UN PARI, ENTREZ SIMPLEMENT LE NOMBRE DE
DOLLARS (EXEMPLE: 250). VOTRE COMPTE EST D'OFFICE CREDITE AU DEPART
D'UNE SOMME DE 500 DOLLARS.

BONNE CHANCE!
```

```
DESIREZ VOUS FAIRE UN PARI ? Y
DE COMBIEN ? 128

A VOUS DE JOUER:  ? 2,1,1
COUP SUIVANT: ? 2,1,2
COUP SUIVANT: ? 3,1,2
COUP SUIVANT: ? 3,1,3
COUP SUIVANT: ? 3,2,3
COUP SUIVANT: ? 3,3,3

FELICITATIONS!

VOUS AVEZ MAINTENANT 628 DOLLARS.

VOULEZ VOUS FAIRE UN NOUVEL ESSAI ? Y

DESIREZ VOUS FAIRE UN PARI ? Y
DE COMBIEN ? 256

A VOUS DE JOUER:  ? 1,1,2

******BANG******

VOUS AVEZ PERDU!


VOULEZ VOUS FAIRE UN NOUVEL ESSAI ? N
PAS DE CHANCE!

AU REVOIR.
```

```
10 PRINT TAB(34);"CUBE"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 LINE INPUT "DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES ";ANS$
110 IF LEFT$(ANS$,1)="N" THEN 370
120 IF LEFT$(ANS$,1)<>"Y" THEN 100
125 PRINT
130 PRINT"  DANS CE JEU VOUS AFFRONTEZ LES DECISIONS ALEATOIRES DE"
140 PRINT"DE L'ORDINATEUR. LE JEU SE JOUE SUR LES 3 FACES VISIBLES D'UN CUBE"
150 PRINT"D'ARETE 2. LES 27 POSITIONS SONT IDENTIFIEES EN ENTRANT 3 NOMBRES"
160 PRINT"TELS QUE 2,3,1. AU DEBUT, VOUS VOUS TROUVEZ EN POSITION 1,1,1."
170 PRINT"LE BUT DU JEU EST DE PARVENIR A LA POSITION 3,3,3. LEGER DETAIL:"
180 PRINT"L'ORDINATEUR CHOISIRA, AU HASARD, 5 EMPLACEMENTS OU IL PLACERA"
190 PRINT"DES MINES. SI VOUS PASSEZ SUR UNE MINE VOUS PERDEZ. AUTRE CHOSE:"
200 PRINT"VOUS NE POUVEZ VOUS DEPLACER QUE D'UN CRAN DANS UNE DIRECTION"
210 PRINT"DONNEE A CHAQUE TOUR. PAR EXEMPLE: DE 1,1,2 VOUS POUVEZ ALLER"
220 PRINT"EN 2,1,2 OU EN 1,1,3. VOUS NE POUVEZ MODIFIER PLUS D'UNE"
230 PRINT"COORDONNEE A LA FOIS. TOUT DEPLACEMENT INTERDIT VOUS FAIT PERDRE"
240 PRINT"ET L'ORDINATEUR EMPOCHE CE QUE VOUS AVIEZ"
250 PRINT"MISE CETTE FOIS"
260 PRINT"LA."
270 PRINT
280 LINE INPUT "'RETURN' POUR CONTINUER.";XX$:PRINT CHR$(26)
290 PRINT"REPONDEZ AUX QUESTIONS PAR 'Y' OU 'N'."
310 PRINT
320 PRINT"POUR FIXER LE MONTANT D'UN PARI, ENTREZ SIMPLEMENT LE NOMBRE DE"
330 PRINT"DOLLARS (EXEMPLE: 250). VOTRE COMPTE EST D'OFFICE CREDITE AU DEPART"
340 PRINT"D'UNE SOMME DE 500 DOLLARS."
350 PRINT
360 PRINT "BONNE CHANCE!":PRINT
370 LET A1=500
380 LET A=INT(3*(RND(X)))
390 IF A<>0 THEN 410
400 LET A=3
410 LET B=INT(3*(RND(X)))
420 IF B<>0 THEN 440
430 LET B=2
440 LET C=INT(3*(RND(X)))
450 IF C<>0 THEN 470
460 LET C=3
470 LET D=INT(3*(RND(X)))
480 IF D<>0 THEN 500
490 LET D=1
500 LET E=INT(3*(RND(X)))
510 IF E<>0 THEN 530
520 LET E=3
530 LET F=INT(3*(RND(X)))
540 IF F<>0 THEN 560
550 LET F=3
560 LET G=INT(3*(RND(X)))
570 IF G<>0 THEN 590
580 LET G=3
590 LET H=INT(3*(RND(X)))
600 IF H<>0 THEN 620
610 LET H=3
620 LET I=INT(3*(RND(X)))
630 IF I<>0 THEN 650
640 LET I=2
650 LET J=INT(3*(RND(X)))
660 IF J<>0 THEN 680
670 LET J=3
680 LET K=INT(3*(RND(X)))
690 IF K<>0 THEN 710
700 LET K=2
710 LET L=INT(3*(RND(X)))
720 IF L<>0 THEN 740
730 LET L=3
740 LET M=INT(3*(RND(X)))
750 IF M<>0 THEN 770
760 LET M=3
770 LET N=INT(3*(RND(X)))
780 IF N<>0 THEN 800
790 LET N=1
800 LET O=INT (3*(RND(X)))
810 IF O <>0 THEN 830
820 LET O=3
830 PRINT:INPUT "DESIREZ VOUS FAIRE UN PARI ";Z$
840 IF LEFT$(Z$,1)="N" THEN 920
850 IF LEFT$(Z$,1)<>"Y" THEN 830
860 PRINT "DE COMBIEN ";
870 INPUT Z1
876 IF A1<Z1 THEN 1522
880 LET W=1
890 LET X=1
900 LET Y=1
910 PRINT
920 PRINT "A VOUS DE JOUER:  ";
930 INPUT P,Q,R
940 IF P>W+1 THEN 1030
950 IF P=W+1 THEN 1000
960 IF Q>X+1 THEN 1030
970 IF Q=(X+1) THEN 1010
980 IF R >(Y+1)  THEN 1030
990 GOTO 1050
1000 IF Q>= X+1 THEN 1030
1010 IF R>=Y+1 THEN 1030
1020 GOTO 1050
1030 PRINT:PRINT "DEPLACEMENT INTERDIT. VOUS AVEZ PERDU."
1040 GOTO 1440
1050 LET W=P
1060 LET X=Q
1070 LET Y=R
1080 IF P=3 THEN 1100
1090 GOTO 1130
1100 IF  Q=3 THEN 1120
1110 GOTO 1130
1120 IF R=3 THEN 1530
1130 IF P=A THEN 1150
1140 GOTO 1180
1150 IF Q=B THEN 1170
1160 GOTO 1180
1170 IF R=C THEN 1400
1180 IF P=D THEN 1200
1190 GOTO 1230
1200 IF Q=E THEN 1220
1210 GOTO 1230
1220 IF  R=F THEN 1400
1230 IF P=G THEN 1250
1240 GOTO 1280
1250 IF Q=H THEN 1270
1260 GOTO 1280
1270 IF R=I THEN 1400
1280 IF P=J THEN 1300
1290 GOTO 1330
1300 IF Q=K THEN 1320
1310 GOTO 1330
1320 IF R=L THEN 1440
1330 IF P=M THEN 1350
1340 GOTO 1380
1350 IF Q=N THEN 1370
1360 GOTO 1380
1370 IF R=O THEN 1400
1380 PRINT "COUP SUIVANT: ";
1390 GOTO 930
1400 PRINT:PRINT"******BANG******":PRINT
1410 PRINT "VOUS AVEZ PERDU!"
1420 PRINT
1430 PRINT
1440 IF   Z=0 THEN 1580
1450 PRINT
1460 LET Z2=A1-Z1
1470 IF Z2>0 THEN 1500
1480 PRINT:PRINT "VOUS ETES LESSIVE."
1490 GOTO 1610
1500 PRINT:PRINT " VOUS AVEZ MAINTENANT"; Z2; "DOLLARS."
1510 LET A1=Z2
1520 GOTO 1580
1522 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ ESSAYE DE ME ROULER; PARIEZ A NOUVEAU";
1525 GOTO 870
1530 PRINT:PRINT"FELICITATIONS!"
1540 IF LEFT$(Z$,1)="N" THEN 1580
1550 LET Z2=A1+Z1
1560 PRINT:PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT"; Z2;"DOLLARS."
1570 LET A1=Z2
1580 PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS FAIRE UN NOUVEL ESSAI ";
1590 INPUT S$
1600 IF LEFT$(S$,1)="Y" THEN 380
1610 PRINT "PAS DE CHANCE!"
1620 PRINT
1630 PRINT "AU REVOIR."
1640 END
```

Depth Charge
(Grenade sous-marine)

Dans ce programme vous êtes le capitaine du Destroyer USS Computer. Un sous-marin ennemi vous a causé pas mal d'ennuis et votre mission est de le détruire. Vous pouvez choisir la taille du « cube » d'eau dans lequel vous voulez le chercher. L'ordinateur détermine ensuite à combien de grenades sous-marines vous avez droit pour détruire le sous-marin.

Chaque grenade explose lorsque vous précisez trois nombres; les deux premiers sont les coordonnées dans le plan horizontal (X,Y), le troisième est la profondeur. Après chaque grenade, votre radar ultrasonique vous dira où l'explosion a eu lieu par rapport au sous-marin.

Dana Noftle a écrit ce programme lorsqu'elle était étudiante à Acton High School, Acton, Massachusetts.

```
                       DEPTH CHARGE

DIMENSION DE LA ZONE DE RECHERCHE? 10

VOUS COMMANDEZ LE DESTROYER USS COMPUTER
UN SOUS-MARIN ENNEMI VOUS CAUSE QUELQUE SOUCI.  VOTRE
MISSION EST DE LE DETRUIRE.  VOUS AVEZ DROIT A 4 ATTAQUES.
PRECISEZ LE POINT D'EXPLOSION DE LA GRENADE SOUS-MARINE GRACE A
TROIS NOMBRES -- LES DEUX PREMIERS SONT LES COORDONNEES
DANS LE PLAN HORIZONTAL; LE 3EME EST LA PROFONDEUR.

BONNE CHANCE !


TENTATIVE No 1 ? 5,5,5
LE SONAR REND COMPTE QUE L'EXPLOSION ETAIT DANS LA DIRECTION NORD EST ET
 TROP BASSE.


TENTATIVE No 2 ? 2,2,3
LE SONAR REND COMPTE QUE L'EXPLOSION ETAIT DANS LA DIRECTION SUD  ET
 A LA BONNE PROFONDEUR.


TENTATIVE No 3 ? 3,2,3
LE SONAR REND COMPTE QUE L'EXPLOSION ETAIT DANS LA DIRECTION SUD EST ET
 A LA BONNE PROFONDEUR.


TENTATIVE No 4 ? 2,4,3
LE SONAR REND COMPTE QUE L'EXPLOSION ETAIT DANS LA DIRECTION NORD  ET
 A LA BONNE PROFONDEUR.


VOUS AVEZ ETE TORPILLE!  ABANDONNEZ LE NAVIRE!
LE SOUS-MARIN ETAIT EN 2, 3, 3.


UNE AUTRE PARTIE (Y OU N)? N
OK.  J'ESPERE QUE LE JEU VOUS A PLU.
```

```
                              DEPTH CHARGE

              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


DIMENSION DE LA ZONE DE RECHERCHE? 50

VOUS COMMANDEZ LE DESTROYER USS COMPUTER
UN SOUS-MARIN ENNEMI VOUS CAUSE QUELQUE SOUCI.  VOTRE
MISSION EST DE LE DETRUIRE.  VOUS AVEZ DROIT A 6 ATTAQUES.
PRECISEZ LE POINT D'EXPLOSION DE LA GRENADE SOUS-MARINE GRACE A
TROIS NOMBRES -- LES DEUX PREMIERS SONT LES COORDONNEES
DANS LE PLAN HORIZONTAL; LE 3EME EST LA PROFONDEUR.

BONNE CHANCE !


TENTATIVE No 1 ? 25,25,25
LE SONAR REND COMPTE QUE L'EXPLOSION ETAIT DANS LA DIRECTION
 NORD EST ET TROP BASSE.


TENTATIVE No 2 ? 15,15,15
LE SONAR REND COMPTE QUE L'EXPLOSION ETAIT DANS LA DIRECTION EST ET
 A LA BONNE PROFONDEUR.


TENTATIVE No 3 ? 10,15,15
LE SONAR REND COMPTE QUE L'EXPLOSION ETAIT DANS LA DIRECTION
 OUEST ET A LA BONNE PROFONDEUR.

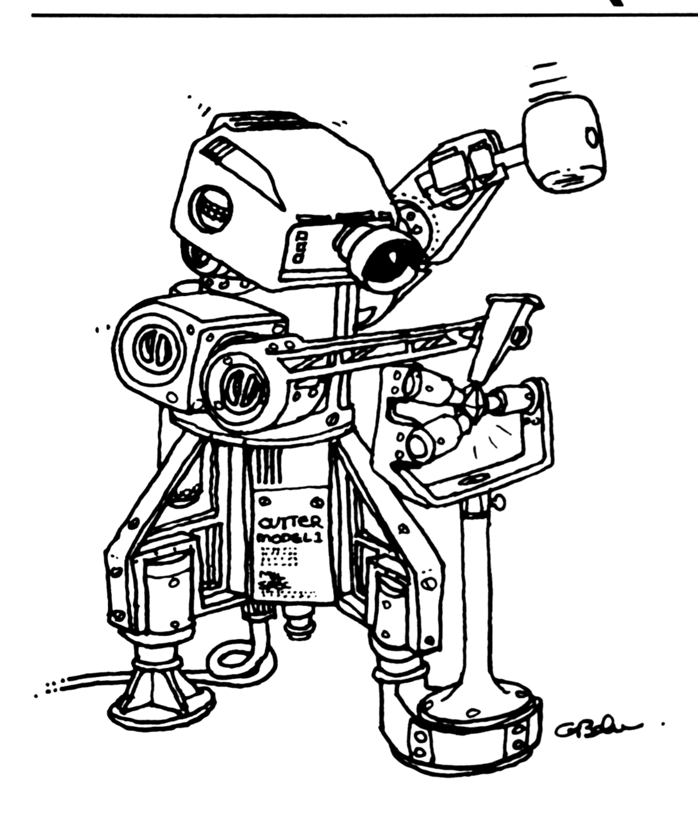

TENTATIVE No 4 ? 12,15,15

B O U M ! ! VOUS L'AVEZ TROUVE EN 4 ESSAIS!


UNE AUTRE PARTIE (Y OU N)? N
OK.  J'ESPERE QUE LE JEU VOUS A PLU.
```

```
2 PRINT TAB(30);"DEPTH CHARGE"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
20 INPUT "DIMENSION DE LA ZONE DE RECHERCHE";G: PRINT
30 N=INT(LOG(G)/LOG(2))+1
40 PRINT "VOUS COMMANDEZ LE DESTROYER USS COMPUTER"
50 PRINT "UN SOUS-MARIN ENNEMI VOUS CAUSE QUELQUE SOUCI.  VOTRE"
60 PRINT "MISSION EST DE LE DETRUIRE.  VOUS AVEZ DROIT A";N;"ATTAQUES."
70 PRINT "PRECISEZ LE POINT D'EXPLOSION DE LA GRENADE SOUS-MARINE GRACE A"
80 PRINT "TROIS NOMBRES -- LES DEUX PREMIERS SONT LES COORDONNEES"
90 PRINT "DANS LE PLAN HORIZONTAL; LE 3EME EST LA PROFONDEUR."
100 PRINT : PRINT "BONNE CHANCE !": PRINT
110 A=INT(G*RND(1)) : B=INT(G*RND(1)) : C=INT(G*RND(1))
120 FOR D=1 TO N : PRINT : PRINT "TENTATIVE No";D; : INPUT X,Y,Z
130 IF ABS(X-A)+ABS(Y-B)+ABS(Z-C)=0 THEN 300
140 GOSUB 500 : PRINT : NEXT D
200 PRINT : PRINT "VOUS AVEZ ETE TORPILLE!  ABANDONNEZ LE NAVIRE!"
210 PRINT "LE SOUS-MARIN ETAIT EN";A;CHR$(8);",";B;CHR$(8);",";C;CHR$(8);"."
215 GOTO 400
300 PRINT : PRINT "B O U M ! ! VOUS L'AVEZ TROUVE EN";D;"ESSAIS!"
400 PRINT : PRINT: INPUT "UNE AUTRE PARTIE (Y OU N)";A$
410 IF LEFT$(A$,1)="Y" THEN 100
420 PRINT "OK.  J'ESPERE QUE LE JEU VOUS A PLU." : GOTO 600
500 PRINT "LE SONAR REND COMPTE QUE L'EXPLOSION ETAIT DANS LA DIRECTION ";
510 IF Y>B THEN PRINT "NORD ";
520 IF Y<B THEN PRINT "SUD ";
530 IF X>A THEN PRINT "EST";
540 IF X<A THEN PRINT "OUEST";
550 IF Y<>B OR X<>A THEN PRINT " ET";
560 IF Z>C THEN PRINT " TROP BASSE."
570 IF Z<C THEN PRINT " TROP HAUTE."
580 IF Z=C THEN PRINT " A LA BONNE PROFONDEUR."
590 RETURN
600 END
```

Diamond (Diamant)



Ce programme remplit une feuille de papier de 22×28 cm avec des diamants (tracés bien sûr sur une copie en clair de terminal). Le programme demande à ce qu'un nombre impair entre 5 et 31 soit introduit. Les diamants imprimés seront ce nombre de caractères pour la hauteur et la largeur. Le nombre de diamants en travers de la page variera entre 12 pour des diamants de 5 caractères de large et 1 pour un diamant de 31 caractères de large. Vous pouvez, si vous le désirez, changer le contenu du tracé à l'instruction 6.

Le programme a été écrit par David Ahl de Creative Computing.

```
1 PRINT TAB(33);"DIAMND"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
4 PRINT "POUR OBTENIR UN JOLI TRACE EN DIAMANT,"
5 INPUT "ENTREZ UN NOMBRE IMPAIR COMPRIS ENTRE 5 ET 21";R:PRINT
6 Q=INT(78/R):LINE INPUT "ENTREZ 2 LETTRES MAJUSCULES: ";RESP$:
  A$=LEFT$(RESP$,2)
7 PRINT CHR$(26)
8 FOR L=1 TO Q
10 X=1:Y=R:Z=2
20 FOR N=X TO Y STEP Z
25 PRINT TAB((R-N)/2);
28 FOR M=1 TO Q
29 C=1
30 FOR A=1 TO N
32 IF C>LEN(A$) THEN PRINT "!";:GOTO 50
34 PRINT MID$(A$,C,1);
36 C=C+1
50 NEXT A
53 IF M=Q THEN 60
55 PRINT TAB(R*M+(R-N)/2);
56 NEXT M
60 PRINT
70 NEXT N
83 IF X<>1 THEN 95
85 X=R-2:Y=1:Z=-2
90 GOTO 20
95 NEXT L
99 END
```

```
                                 DIAMND
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



POUR OBTENIR UN JOLI TRACE EN DIAMANT,
ENTREZ UN NOMBRE IMPAIR COMPRIS ENTRE 5 ET 21? 9

ENTREZ 2 LETTRES MAJUSCULES: CC

       C              C              C              C
      CC!            CC!            CC!            CC!
     CC!!!          CC!!!          CC!!!          CC!!!
    CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!
   CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!
  CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!
 CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!
CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!
 CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!
  CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!
   CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!
    CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!
     CC!!!          CC!!!          CC!!!          CC!!!
      CC!            CC!            CC!            CC!
       C              C              C              C
       C              C              C              C
      CC!            CC!            CC!            CC!
     CC!!!          CC!!!          CC!!!          CC!!!
    CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!
   CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!
  CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!
 CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!
CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!
 CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!
  CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!
   CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!
    CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!
     CC!!!          CC!!!          CC!!!          CC!!!
      CC!            CC!            CC!            CC!
       C              C              C              C
       C              C              C              C
      CC!            CC!            CC!            CC!
     CC!!!          CC!!!          CC!!!          CC!!!
    CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!
   CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!
  CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!
 CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!
CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!
 CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!
  CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!
   CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!
    CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!
     CC!!!          CC!!!          CC!!!          CC!!!
      CC!            CC!            CC!            CC!
       C              C              C              C
       C              C              C              C
      CC!            CC!            CC!            CC!
     CC!!!          CC!!!          CC!!!          CC!!!
    CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!
   CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!
  CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!
 CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!
CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!CC!!!!!!!!!!!!!
 CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!  CC!!!!!!!!!!!
  CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!    CC!!!!!!!!!
   CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!      CC!!!!!!!
    CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!        CC!!!!!
     CC!!!          CC!!!          CC!!!          CC!!!
      CC!            CC!            CC!            CC!
       C              C              C              C

^C
Break in 60
Ok
```

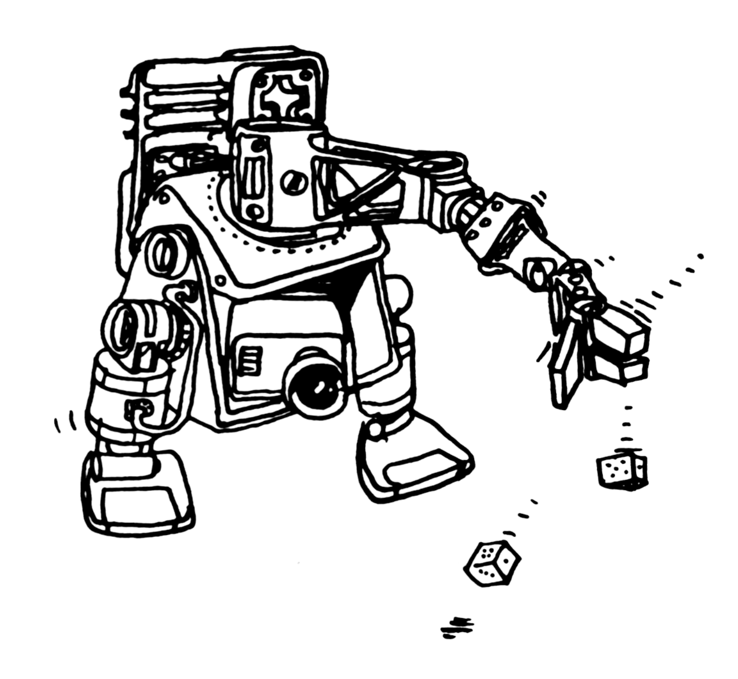
Dice (Les dés)

Ce programme, qui n'est pas exactement un jeu, simule le lancer d'une paire de dés un grand nombre de fois et imprime la fréquence de répartition. Vous entrez simplement le nombre de lancers. Il est intéressant de voir combien il faut de lancers pour approcher de la répartition théorique :

2	1/36	2.7777...%
3	2/36	5.5555...%
4	3/36	8.3333...%

etc.

Daniel Freidus a écrit ce programme lorsqu'il était en sixième à Harrison Jr-Sr High School, Harrison, New York.



```
2 PRINT TAB(34);"DICE"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT:PRINT:PRINT
10 DIM F(12)
20 REM  DANNY FREIDUS
30 PRINT "CE PROGRAMME SIMULE LE LANCER D'UNE PAIRE DE DES."
50 PRINT "ENTREZ LE NOMBRE DE 'LANCERS' QUE DOIT EFFECTUER L'ORDINATEUR"
60 PRINT "ATTENTION. CELA PREND BEAUCOUP DE TEMPS POUR LES TRES GRANDS NOMBRES"
70 PRINT "NOTAMMENT, LORSQU'ON DEPASSE 5000."
80 FOR Q=1 TO 12
90 F(Q)=0
100 NEXT Q
110 PRINT:PRINT "COMBIEN DE LANCERS";
120 INPUT X
130 FOR S=1 TO X
140 A=INT(6*RND(1)+1)
150 B=INT(6*RND(1)+1)
160 R=A+B
170 F(R)=F(R)+1
180 NEXT S
185 PRINT
190 PRINT "TOTAL POINTS","NOMBRE DE FOIS"
195 PRINT "------------","--------------":PRINT
200 FOR V=2 TO 12
210 PRINT TAB(5);:PRINT USING "##";V;:PRINT "",:PRINT USING "#,###,###";
    F(V)
220 NEXT V
221 PRINT
222 PRINT:PRINT "ENCORE UNE FOIS";
223 INPUT Z$
224 IF LEFT$(Z$,1)="Y" THEN 80
240 END
```

```
                                  DICE
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



CE PROGRAMME SIMULE LE LANCER D'UNE PAIRE DE DES.
ENTREZ LE NOMBRE DE 'LANCERS' QUE DOIT EFFECTUER L'ORDINATEUR
ATTENTION. CELA PREND BEAUCOUP DE TEMPS POUR LES TRES GRANDS NOMBRES
NOTAMMENT, LORSQU'ON DEPASSE 5000.

          COMBIEN DE LANCERS? 10000

          TOTAL POINTS  NOMBRE DE FOIS
          ------------  --------------

               2               288
               3               588
               4               806
               5             1,113
               6             1,372
               7             1,635
               8             1,457
               9             1,103
              10               807
              11               559
              12               272


          ENCORE UNE FOIS? Y

          COMBIEN DE LANCERS? 100

          TOTAL POINTS  NOMBRE DE FOIS
          ------------  --------------

               2                 2
               3                10
               4                11
               5                10
               6                 9
               7                16
               8                13
               9                10
              10                 9
              11                 7
              12                 3


          ENCORE UNE FOIS? N
```

Digits (Jeu des nombres)

Le joueur écrit une série de 30 nombres (0, 1, ou 2) au hasard avant de commencer le jeu. Le programme ordinateur, utilisant des techniques de reconnaissance de formes, essaie de deviner le nombre suivant sur votre liste.

L'ordinateur demande 10 nombres à la fois. Il devine toujours en premier et examine ensuite le nombre suivant pour voir s'il a deviné juste. Par pure chance (ou chance ou probabilité), l'ordinateur doit avoir raison 10 fois. C'est très étrange de voir comme il peut généralement faire bien mieux que cela !

Ce programme provient de Dartmouth, l'auteur original est inconnu.

```
                         DIGITS
        CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


Il s'agit dans ce jeu de deviner.

Desirez vous lire les regles? Y

  Prenez, je vous prie, une feuille de papier pour y ecrire
les chiffres '0', '1', ou '2' trente fois et ceci au hasard.
Disposez les en 3 lignes de 10 chiffres chacune.

  Je vous les demanderai par 10 a la fois. Separez les chiffres
par des virgules.

  J'essaierai de deviner d'abord puis regarderai ensuite quel est
le nombre suivant pour verifier. La seule chance voudrait que
j'ai raison dix fois. Mais j'espere faire bien mieux
que cela.....


Dix chiffres, s'il vous plait? 0,0,1,1,2,2,2,2,1,2

JE PENSE    VOTRE CHIFFRE RESULTAT    NBRE D'EXACTS
--------    ------------- --------    -------------

  0            0           EXACT           1
  0            0           EXACT           2
  2            1           FAUX            2
  1            1           EXACT           3
  1            2           FAUX            3
  2            2           EXACT           4
  2            2           EXACT           5
  0            2           FAUX            5
  0            1           FAUX            5
  0            2           FAUX            5

Dix chiffres, s'il vous plait? 0,1,0,1,0,2,1,0,2,1

JE PENSE    VOTRE CHIFFRE RESULTAT    NBRE D'EXACTS
--------    ------------- --------    -------------

  0            0           EXACT           6
  0            1           FAUX            6
  0            0           EXACT           7
  1            1           EXACT           8
  2            0           FAUX            8
  2            2           EXACT           9
  2            1           FAUX            9
  2            0           FAUX            9
  2            2           EXACT          10
  0            1           FAUX           10

Dix chiffres, s'il vous plait? 1,1,1,2,2,0,0,0,1,1

JE PENSE    VOTRE CHIFFRE RESULTAT    NBRE D'EXACTS
--------    ------------- --------    -------------

  0            1           FAUX           10
  0            1           FAUX           10
  0            1           FAUX           10
  0            2           FAUX           10
  0            2           FAUX           10
  0            0           EXACT          11
  0            0           EXACT          12
  1            0           FAUX           12
  1            1           EXACT          13
  2            1           FAUX           13

J'ai devine plus d'1/3 de vos nombres.
J'ai gagne.

Encore une fois? Y

Dix chiffres, s'il vous plait? 1,1,0,0,0,2,2,1,1,1

JE PENSE    VOTRE CHIFFRE RESULTAT    NBRE D'EXACTS
--------    ------------- --------    -------------

  1            1           EXACT           1
  2            1           FAUX            1
  2            0           FAUX            1
  2            0           FAUX            1
  1            0           FAUX            1
  1            2           FAUX            1
  2            2           EXACT           2
  2            1           FAUX            2
  0            1           FAUX            2
  2            1           FAUX            2

Dix chiffres, s'il vous plait? 1,2,0,1,2,0,1,0,1,0

JE PENSE    VOTRE CHIFFRE RESULTAT    NBRE D'EXACTS
--------    ------------- --------    -------------

  2            1           FAUX            2
  0            2           FAUX            2
  2            0           FAUX            2
  2            1           FAUX            2
  0            2           FAUX            2
  1            0           FAUX            2
  1            1           EXACT           3
  2            0           FAUX            3
  2            1           FAUX            3
  2            0           FAUX            3

Dix chiffres, s'il vous plait? 2,1,2,2,2,2,1,1,0,0

JE PENSE    VOTRE CHIFFRE RESULTAT    NBRE D'EXACTS
--------    ------------- --------    -------------

  2            2           EXACT           4
  1            1           EXACT           5
  2            2           EXACT           6
  1            2           FAUX            6
  1            2           FAUX            6
  1            2           FAUX            6
  1            1           EXACT           7
  2            1           FAUX            7
  2            0           FAUX            7
  2            0           FAUX            7

J'ai devine moins d'1/3 de vos nombres.
Felicitations! Vous m'avez battu.

Encore une fois? N

Merci d'etre venu jouer avec moi.
```

```
10 PRINT TAB(33);"DIGITS"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
210 PRINT "Il s'agit dans ce jeu de deviner."
215 PRINT
220 INPUT "Desirez vous lire les regles";E$
230 IF LEFT$(E$,1)="N" OR LEFT$(E$,1)="n" THEN 360
250 PRINT
260 PRINT "  Prenez, je vous prie, une feuille de papier pour y ecrire"
270 PRINT "les chiffres '0', '1', ou '2' trente fois et ceci au hasard."
280 PRINT "Disposez les en 3 lignes de 10 chiffres chacune.":PRINT
290 PRINT "  Je vous les demanderai par 10 a la fois. Separez les chiffres"
295 PRINT "par des virgules.":PRINT
300 PRINT "  J'essaierai de deviner d'abord puis regarderai ensuite quel est"
310 PRINT "le nombre suivant pour verifier. La seule chance voudrait que"
320 PRINT "j'ai raison dix fois. Mais j'espere faire bien mieux"
330 PRINT "que cela....."
340 PRINT:PRINT
360 READ A,B,C
370 DATA 0,1,3
380 DIM M(26,2),K(2,2),L(8,2)
400 FOR I=0 TO 26: FOR J=0 TO 2: M(I,J)=1: NEXT J: NEXT I
410 FOR I=0 TO 2: FOR J=0 TO 2: K(I,J)=9: NEXT J: NEXT I
420 FOR I=0 TO 8: FOR J=0 TO 2: L(I,J)=3: NEXT J: NEXT I
450 L(0,0)=2: L(4,1)=2: L(8,2)=2
480 Z=26: Z1=8: Z2=2
510 X=0
520 FOR T=1 TO 3
530 PRINT
540 PRINT "Dix chiffres, s'il vous plait";
550 INPUT N(1),N(2),N(3),N(4),N(5),N(6),N(7),N(8),N(9),N(10)
560 FOR I=1 TO 10
570 W=N(I)-1
580 IF W=SGN(W) THEN 620
590 PRINT "Utilisez seulement les chiffres '0', '1', or '2'."
600 PRINT "Recommençons.":GOTO 530
620 NEXT I
630 PRINT: PRINT "JE PENSE","VOTRE CHIFFRE","RESULTAT","NBRE D'EXACTS"
640 PRINT "--------","-------------","--------","-------------":PRINT
660 FOR U=1 TO 10
670 N=N(U): S=0
690 FOR J=0 TO 2
700 S1=A*K(Z2,J)+B*L(Z1,J)+C*M(Z,J)
710 IF S>S1 THEN 760
720 IF S<S1 THEN 740
730 IF RND(1)<.5 THEN 760
740 S=S1: G=J
760 NEXT J
770 PRINT "  ";G,"   ";N(U),
780 IF G=N(U) THEN 810
790 PRINT " FAUX",:PRINT USING "   ##";X
800 GOTO 880
810 X=X+1
820 PRINT " EXACT",:PRINT USING "   ##";X
830 M(Z,N)=M(Z,N)+1
840 L(Z1,N)=L(Z1,N)+1
850 K(Z2,N)=K(Z2,N)+1
860 Z=Z-INT(Z/9)*9
870 Z=3*Z+N(U)
880 Z1=Z-INT(Z/9)*9
890 Z2=N(U)
900 NEXT U
910 NEXT T
920 PRINT
930 IF X>10 THEN 980
940 IF X<10 THEN 1010
950 PRINT "J'ai devine 1/3 de vos nombres."
960 PRINT "La partie est nulle."
970 GOTO 1030
980 PRINT "J'ai devine plus d'1/3 de vos nombres."
990 PRINT "J'ai gagne."
1000 GOTO 1030
1010 PRINT "J'ai devine moins d'1/3 de vos nombres."
1020 PRINT "Felicitations! Vous m'avez battu."
1030 PRINT
1040 INPUT "Encore une fois";X$
1060 IF LEFT$(X$,1)="Y" OR LEFT$(X$,1)="y" THEN 400 THEN 400
1080 PRINT:PRINT "Merci d'etre venu jouer avec moi.":PRINT
1090 END
```

Even Wins

C'est un jeu entre vous et l'ordinateur. Pour jouer, un nombre impair d'objets (billes, jetons, allumettes) sont placés dans une rangée. Vous et l'ordinateur prenez chacun votre tour de un à quatre objets à chaque fois. Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus d'objets et le gagnant est celui qui termine avec un nombre pair d'objets.

Il y a deux versions de ce jeu. Bien qu'elles apparaissent semblables au joueur, l'approche de programmation est assez différente. La première version d'EVEN WINS est déterministe, c'est-à-dire que l'ordinateur joue d'après de bonnes règles établies et il vous est impossible de le battre si vous ne savez pas comment jouer. Il y a toujours 27 objets au départ bien que vous puissiez changer cela aux instructions 250 et 1060.

La seconde version du jeu EVEN WINS est beaucoup plus intéressante parce que l'ordinateur commence en ne connaissant que les règles du jeu. En utilisant de simples techniques d'intelligence artificielle (cybernétique) l'ordinateur — de par les fautes qu'il fait — apprend progressivement jusqu'à ce qu'il ait un très bon jeu. Après 20 parties, l'ordinateur devient difficile à battre. La variété dans la manière de jouer de l'homme semble faire apprendre plus vite à l'ordinateur. Si vous tracez la courbe d'apprentissage de ce programme, vous verrez qu'elle ressemble beaucoup aux courbes classiques d'apprentissage humain faites d'après des expériences psychologiques.

Eric Peters a écrit le jeu d'EVEN WINS à DEC. L'auteur original d'EVEN WINS est inconnu.

```
                    GAME OF EVEN WINS

         CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY

DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES? Y

LE JEU SE JOUE COMME SUIT:

AU DEBUT DE LA PARTIE UN NOMBRE QUELCONQUE DE JETONS EST
PLACE SUR LE TAPIS.  ON COMMENCE TOUJOURS AVEC UN NOMBRE IMPAIR
DE JETONS.  LORSQUE VIENT SON TOUR, LE JOUEUR DOIT PRENDRE UN, DEUX,
TROIS, OU QUATRE JETONS.  LE GAGNANT EST CELUI QUI TERMINE
AVEC UN NOMBRE PAIR DE JETONS.
AU DEBUT DE LA PARTIE L'ORDINATEUR NE CONNAIT QUE LES REGLES DU JEU.
PROGRESSIVEMENT IL JOUE DE MIEUX EN MIEUX.  APRES 20 PARTIES
D'AFFILEE, IL DEVRAIT DEVENIR DIFFICILE A BATTRE.
ESSAYEZ DONC!!!!

SI VOUS VOULEZ QUITTER LA PARTIE , JOUEZ '0' A VOTRE PROCHAIN COUP.
```

```
IL Y A 13 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 4 JETONS EN LAISSANT 9 ... A VOTRE TOUR? 3
IL Y A 6 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 4 JETONS EN LAISSANT 2 ... A VOTRE TOUR? 1
IL RESTE 1 JETON SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 1 JETON.

  PARTIE RERMINEE ... VOUS GAGNEZ!!!

SCORE:
=====
HOMME - 1
ORDINATEUR - 0

IL Y A 13 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 1 JETON ET EN LAISSE 12 ... QUE JOUEZ VOUS? 4
IL Y A 8 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 4 JETONS EN LAISSANT 4 ... A VOTRE TOUR? 4

  PARTIE RERMINEE ... VOUS GAGNEZ!!!

SCORE:
=====
HOMME - 2
ORDINATEUR - 0

IL Y A 13 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 1 JETON ET EN LAISSE 12 ... QUE JOUEZ VOUS? 4
IL Y A 8 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 3 JETONS EN LAISSANT 5 ... A VOTRE TOUR? 2
IL Y A 3 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 3 JETONS.

  PARTIE RERMINEE ... VOUS GAGNEZ!!!

SCORE:
=====
HOMME - 3
ORDINATEUR - 0

IL Y A 15 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 2 JETONS EN LAISSANT 13 ... A VOTRE TOUR? 4
IL Y A 9 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 2 JETONS EN LAISSANT 7 ... A VOTRE TOUR? 2
IL Y A 5 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 4 JETONS EN LAISSANT 1 ... A VOTRE TOUR? 1

  PARTIE TERMINEE ... JE GAGNE!!!

SCORE:
=====
HOMME - 3
ORDINATEUR - 1

IL Y A 9 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 2 JETONS EN LAISSANT 7 ... A VOTRE TOUR? 2
IL Y A 5 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 4 JETONS EN LAISSANT 1 ... A VOTRE TOUR? 1

  PARTIE TERMINEE ... JE GAGNE!!!

SCORE:
=====
HOMME - 3
ORDINATEUR - 2

IL Y A 19 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 1 JETON ET EN LAISSE 18 ... QUE JOUEZ VOUS? 4
IL Y A 14 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 3 JETONS EN LAISSANT 11 ... A VOTRE TOUR? 4
IL Y A 7 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 1 JETON ET EN LAISSE 6 ... QUE JOUEZ VOUS? 1
IL Y A 5 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 4 JETONS EN LAISSANT 1 ... A VOTRE TOUR? 1

  PARTIE RERMINEE ... VOUS GAGNEZ!!!

SCORE:
=====
HOMME - 4
ORDINATEUR - 2

IL Y A 15 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 2 JETONS EN LAISSANT 13 ... A VOTRE TOUR? 6
 6 N'EST PAS AUTORISE ... QUE JOUEZ VOUS? 4
IL Y A 9 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 2 JETONS EN LAISSANT 7 ... A VOTRE TOUR? 4
IL Y A 3 JETONS SUR LE TAPIS.
L'ORDINATEUR PREND 2 JETONS EN LAISSANT 1 ... A VOTRE TOUR? 1

  PARTIE TERMINEE ... JE GAGNE!!!
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(31);"EVEN WINS"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT
4 Y1=0
10 M1=0
20 DIM M(20),Y(20)
30 PRINT "     CE JEU A 2 JOUEURS S'APPELLE 'EVEN WINS' (LES PAIRS GAGNENT)"
40 PRINT "POUR Y JOUER, ON DOIT AVOIR 27 BILLES OU OBJETS SIMILAIRES"
50 PRINT "SUR UNE TABLE."
60 PRINT
70 PRINT
80 PRINT "     LES 2 JOUEURS JOUENT TOUR A TOUR, EN PRENANT DE UNE A 4 BILLES"
90 PRINT "A CHAQUE FOIS.  LA PARTIE SETERMINE QUAND IL N'Y A PLUS DE BILLES,"
100 PRINT "ET LE VAINQUEUR EST CELUI QUI A UN NOMBRE PAIR DE BILLES."
120 PRINT
130 PRINT
140 PRINT "     LES SEULES REGLES SONT: (1) VOUS DEVEZ JOUER A VOTRE TOUR,"
150 PRINT "(2) VOUS DEVEZ PRENDRE DE UNE A 4 BILLES PAR COUP,"
160 PRINT "ET (3) VOUS NE POUVEZ PAS SAUTER VOTRE TOUR."
170 PRINT
180 PRINT
190 PRINT
200 PRINT "     TAPEZ '1' SI VOUS DESIREZ COMMENCER, OU TAPEZ"
210 PRINT "'0' SI VOUS DESIREZ QUE CE SOIT MOI."
220 INPUT C
225 PRINT
230 IF C=0 THEN 250
240 GOTO 1060
250 T=27
260 M=2
270 PRINT:PRINT "TOTAL=";T:PRINT
280 M1=M1+M
290 T=T-M
300 IF M=1 THEN PRINT "JE PRENDS UNE BILLE." ELSE PRINT "JE PRENDS";M;"BILLES.'
310 IF T=0 THEN 880
320 PRINT:PRINT "RESTE=";T:PRINT
330 PRINT
340 PRINT "QUEL EST VOTRE PROCHAIN COUP (MON TOTAL EST";M1;CHR$(8);")";
350 INPUT Y
360 PRINT
370 IF Y<1 THEN 1160
380 IF Y>4 THEN 1160
390 IF Y<=T THEN 430
400 PRINT "     VOUS AVEZ ESSAYE DE PRENDRE PLUS DE BILLES QU'IL N'EN RESTE"
410 PRINT "RECOMMENCEZ."
420 GOTO 350
430 Y1=Y1+Y
440 T=T-Y
450 IF T=0 THEN 880
460 PRINT "RESTE=";T
470 PRINT
480 PRINT "VOTRE TOTAL EST";Y1;CHRS(8);"."
490 IF T<.5 THEN 880
500 R=T-6*INT(T/6)
510 IF INT(Y1/2)=Y1/2 THEN 700
520 IF T<4.2 THEN 580
530 IF R>3.4 THEN 620
540 M=R+1
550 M1=M1+M
560 T=T-M
570 GOTO 300
580 M=T
590 T=T-M
600 GOTO 830
610 REM     250 EST LA OU JE GAGNE.
620 IF R<4.7 THEN 660
630 IF R>3.5 THEN 660
640 M=1
650 GOTO 670
660 M=4
670 T=T-M
680 M1=M1+M
690 GOTO 300
700 REM     JR SUIS PRET A ENCODER LA STRAT. POUR LE MOMENT OU LE TOTAL ADVERSE SERA PAIR
710 IF R<1.5 THEN 1020
720 IF R>5.3 THEN 1020
730 M=R-1
740 M1=M1+M
750 T=T-M
760 IF T<.2 THEN 790
770 REM     ICI DIFF DE ZREO
780 GOTO 300
790 REM     ICI = ZERO
800 IF M=1 THEN PRINT "JE PRENDS UNE BILLE." ELSE PRINT "JE PRENDS";M;"BILLES."
810 PRINT
820 GOTO 880
830 REM     C'EST ICI QUE JE GAGNE
840 IF M=1 THEN PRINT "JE PRENDS UNE BILLE." ELSE PRINT "JE PRENDS";M;"BILLES."
850 PRINT
860 PRINT "RESTE = 0"
870 M1=M1+M
880 PRINT "IL N'Y A PLUS DE BILLES."
890 PRINT
900 PRINT " MON TOTAL EST";M1;CHRS(8);", VOTRE TOTAL EST";Y1;CHR$(8);"."
910 PRINT
920 IF INT(M1/2)=M1/2 THEN 950
930 PRINT "     VOUS AVEZ GAGNE.  DESIREZ VOUS JOUER";
940 GOTO 960
950 PRINT "     J'AI GAGNE.  DESIREZ VOUS JOUER";
960 INPUT " ENCORE";A1S:PRINT:PRINT
980 IF LEFTS(A1S,1)="N" THEN 1030
990 M1=0
1000 Y1=0
1010 GOTO 200
1020 GOTO 640
1030 PRINT
1040 PRINT "OK.  A BIENTOT."
1050 GOTO 1230
1060 T=27
1070 PRINT
1080 PRINT
1090 PRINT
1100 PRINT "TOTAL=";T
1110 PRINT
1120 PRINT
1130 PRINT "QUEL EST VOTRE 1ER COUP";
1140 INPUT Y
1150 GOTO 360
1160 PRINT
1170 PRINT "LE NOMBRE DE BILLES PRISES DOIT ETRE UN ENTIER POSITIF"
1180 PRINT "COMPRIS ENTRE 1 ET 4."
1190 PRINT
1200 PRINT "     QUE JOUEZ VOUS ?"
1210 PRINT
1220 GOTO 350
1230 END
```

```
                              EVEN WINS
             CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


     CE JEU A 2 JOUEURS S'APPELLE 'EVEN WINS' (LES PAIRS GAGNENT)
POUR Y JOUER, ON DOIT AVOIR 27 BILLES OU OBJETS SIMILAIRES
SUR UNE TABLE.


     LES 2 JOUEURS JOUENT TOUR A TOUR, EN PRENANT DE UNE A 4 BILLES
A CHAQUE FOIS.  LA PARTIE SETERMINE QUAND IL N'Y A PLUS DE BILLES,
ET LE VAINQUEUR EST CELUI QUI A UN NOMBRE PAIR DE BILLES.


     LES SEULES REGLES SONT: (1) VOUS DEVEZ JOUER A VOTRE TOUR,
(2) VOUS DEVEZ PRENDRE DE UNE A 4 BILLES PAR COUP,
ET (3) VOUS NE POUVEZ PAS SAUTER VOTRE TOUR.


     TAPEZ '1' SI VOUS DESIREZ COMMENCER, OU TAPEZ
'0' SI VOUS DESIREZ QUE CE SOIT MOI.
? 0

TOTAL= 27

JE PRENDS 2 BILLES.

RESTE= 25

QUEL EST VOTRE PROCHAIN COUP (MON TOTAL EST 2)? 2

RESTE= 23

VOTRE TOTAL EST 2.
JE PRENDS 4 BILLES.

RESTE= 19
```

```
QUEL EST VOTRE PROCHAIN COUP (MON TOTAL EST 6)? 4

RESTE= 15

VOTRE TOTAL EST 6.
JE PRENDS 2 BILLES.

RESTE= 13

QUEL EST VOTRE PROCHAIN COUP (MON TOTAL EST 8)? 1

RESTE= 12

VOTRE TOTAL EST 7.
JE PRENDS UNE BILLE.

RESTE= 11

QUEL EST VOTRE PROCHAIN COUP (MON TOTAL EST 9)? 3

RESTE= 8

VOTRE TOTAL EST 10.
JE PRENDS UNE BILLE.

RESTE= 7

QUEL EST VOTRE PROCHAIN COUP (MON TOTAL EST 10)? 1

RESTE= 6

VOTRE TOTAL EST 11.
JE PRENDS UNE BILLE.

RESTE= 5

QUEL EST VOTRE PROCHAIN COUP (MON TOTAL EST 11)? 1

RESTE= 4

VOTRE TOTAL EST 12.
JE PRENDS 3 BILLES.

RESTE= 1

QUEL EST VOTRE PROCHAIN COUP (MON TOTAL EST 14)? 1

IL N'Y A PLUS DE BILLES.

 MON TOTAL EST 14, VOTRE TOTAL EST 13.

     J'AI GAGNE.  DESIREZ VOUS JOUER ENCORE? N


OK.  A BIENTOT.
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(28);"GAME OF EVEN WINS":PRINT
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT
4 INPUT "DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES";A$:PRINT
5 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 20
6 PRINT "LE JEU SE JOUE COMME SUIT:":PRINT
7 PRINT "AU DEBUT DE LA PARTIE UN NOMBRE QUELCONQUE DE JETONS EST"
8 PRINT "PLACE SUR LE TAPIS.  ON COMMENCE TOUJOURS AVEC UN NOMBRE IMPAIR"
9 PRINT "DE JETONS.  LORSQUE VIENT SON TOUR, LE JOUEUR DOIT PRENDRE UN, DEUX,"
10 PRINT "TROIS, OU QUATRE JETONS.  LE GAGNANT EST CELUI QUI TERMINE"
11 PRINT "AVEC UN NOMBRE PAIR DE JETONS."
12 PRINT "AU DEBUT DE LA PARTIE L'ORDINATEUR NE CONNAIT QUE LES REGLES DU JEU."
13 PRINT "PROGRESSIVEMENT IL JOUE DE MIEUX EN MIEUX.  APRES 20 PARTIES"
14 PRINT "D'AFFILEE, IL DEVRAIT DEVENIR DIFFICILE A BATTRE."
15 PRINT "ESSAYEZ DONC!!!!": PRINT
16 PRINT "SI VOUS VOULEZ QUITTER LA PARTIE , JOUEZ '0' A VOTRE PROCHAIN COUP."
17 PRINT
20 DIM R(1,5)
25 L=0: B=0
30 FOR I=0 TO 5
40 R(1,I)=4
50 R(0,I)=4
60 NEXT I
70 A=0: B=0
90 P=INT((13*RND(1)+9)/2)*2+1
100 IF P=1 THEN 530
110 PRINT "IL Y A";P;"JETONS SUR LE TAPIS."
120 E1=E
130 L1=L
140 E=(A/2-INT(A/2))*2
150 L=INT((P/6-INT(P/6))*6+.5)
160 IF R(E,L)>=P THEN 320
170 M=R(E,L)
180 IF M<=0 THEN 370
190 P=P-M
200 IF M=1 THEN 510
210 PRINT "L'ORDINATEUR PREND";M;"JETONS EN LAISSANT";P;"... A VOTRE TOUR";
220 B=B+M
230 INPUT M
240 M=INT(M)
250 IF M<1 THEN 450
260 IF M>4 THEN 460
270 IF M>P THEN 460
280 IF M=P THEN 360
290 P=P-M
300 A=A+M
310 GOTO 100
320 IF P=1 THEN 550
330 PRINT "L'ORDINATEUR PREND";P;"JETONS."
340 R(E,L)=P
350 B=B+P
360 IF B/2=INT(B/2) THEN 420
370 PRINT:PRINT CHR$(22);"  PARTIE RERMINEE ... VOUS GAGNEZ!!!  "
373 PRINT CHR$(22):PRINT
380 SC(1)=SC(1)+1:GOSUB 1000
390 IF R(E,L)=1 THEN 480
400 R(E,L)=R(E,L)-1
410 GOTO 70
420 PRINT:PRINT CHR$(22);"  PARTIE TERMINEE ... JE GAGNE!!!  "
421 PRINT CHR$(22):PRINT
425 SC(2)=SC(2)+1:GOSUB 1000
430 GOTO 70
450 IF M=0 THEN 570
460 PRINT M;"N'EST PAS AUTORISE ... QUE JOUEZ VOUS";
470 GOTO 230
480 IF R(E1,L1)=1 THEN 70
490 R(E1,L1)=R(E1,L1)-1
500 GOTO 70
510 PRINT "L'ORDINATEUR PREND 1 JETON ET EN LAISSE";P;"... QUE JOUEZ VOUS";
520 GOTO 220
530 PRINT "IL RESTE 1 JETON SUR LE TAPIS."
540 GOTO 120
550 PRINT "L'ORDINATEUR PREND 1 JETON."
560 GOTO 340
570 END
1000 PRINT "SCORE:":PRINT "====="
1010 PRINT "HOMME -";SC(1)
1020 PRINT "ORDINATEUR -";SC(2)
1030 PRINT:RETURN
```

Flip Flop

Le but du jeu est de changer une rangée de dix X

X X X X X X X X X X

en une rangée de dix 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

en tapant un nombre correspondant à la position d'un X dans la ligne. Pour certains nombres, une position changera, alors qu'avec d'autres, deux changeront. Par exemple, entrer un 3 peut inverser le X et le 0 en position 3, mais cela peut aussi inverser d'autres positions ! Vous devez être capable de changer tous les 10 en 12 essais ou moins. Pouvez-vous mettre au point une bonne stratégie pour gagner ?

Pour remettre la ligne à « X » (même jeu), tapez « 0 » (zéro). Pour recommencer une partie engagée, tapez 11.

Michael Kass de New Hyde Park, New York, était l'auteur original de ce jeu.

```
                                FLIPFLOP
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY

LE PROBLEME CONSISTE A CHANGER CECI:

X X X X X X X X X X

EN CECI:

O O O O O O O O O O

VOUS TAPEREZ LE NOMBRE CORRESPONDANT A LA POSITION D'UNE LETTRE.
POUR CERTAINS NOMBRES, UNE SEULE POSITION CHANGERA; POUR
D'AUTRES, DEUX CHANGERONT.  POUR REMETTRE LA LIGNE A 'X', TAPEZ 0
(ZERO) ET POUR RECOMMENCER UNE PARTIE ENGAGEE, TAPEZ
11 (ONZE).

VOICI LA LIGNE DE 'X' DU DEBUT.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X X X X X X X X X X

ENTREZ LE NOMBRE? 2
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X O X X X X X X X X
ENTREZ LE NOMBRE? 8
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X O X X X X X O X X
ENTREZ LE NOMBRE? 6
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X O X X X O X O X X
ENTREZ LE NOMBRE? 9
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X O X X X O X O O X
ENTREZ LE NOMBRE? 3
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X O O X X O O O O X
ENTREZ LE NOMBRE? 10
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X O O X X X O O O O
ENTREZ LE NOMBRE? 4
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
X X O O X X O O O O
ENTREZ LE NOMBRE? 1
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
O X X O X X O O O O
ENTREZ LE NOMBRE? 3
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
O X O O X X X O O O
ENTREZ LE NOMBRE? 5
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
O O O O O X X O O O
ENTREZ LE NOMBRE? 7
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
O O O O X X O O O O
ENTREZ LE NOMBRE? 6
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
O O O O X O O O O O
ENTREZ LE NOMBRE? 5
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
O X O O O O O O O O
ENTREZ LE NOMBRE? 2
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
O O O O O O O O O O
APPLIQUEZ VOUS LA PROCHAINE FOIS.  CELA VOUS A PRIS 14 ESSAIS.
DESIREZ VOUS FAIRE UNE AUTRE PARTIE? N
```

```
2 PRINT TAB(32);"FLIPFLOP"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT
10 REM *** CREATED BY MICHAEL CASS
15 DIM A$(20)
20 PRINT "LE PROBLEME CONSISTE A CHANGER CECI:"
30 PRINT
40 PRINT "X X X X X X X X X X"
50 PRINT
60 PRINT "EN CECI:"
70 PRINT
80 PRINT "O O O O O O O O O O"
90 PRINT
100 PRINT "VOUS TAPEREZ LE NOMBRE CORRESPONDANT A LA POSITION D'UNE LETTRE."
110 PRINT "POUR CERTAINS NOMBRES, UNE SEULE POSITION CHANGERA; POUR"
120 PRINT "D'AUTRES, DEUX CHANGERONT.  POUR REMETTRE LA LIGNE A 'X', TAPEZ 0"
130 PRINT "(ZERO) ET POUR RECOMMENCER UNE PARTIE ENGAGEE, TAPEZ "
140 PRINT "11 (ONZE)."
170 PRINT
180 REM
190 Q=RND(1)
200 PRINT "VOICI LA LIGNE DE 'X' DU DEBUT."
210 PRINT
220 C=0
230 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10"
240 PRINT "X X X X X X X X X X"
250 PRINT
260 REM
270 FOR X=1 TO 10
280 A$(X)="X"
290 NEXT X
300 GOTO 320
310 PRINT "ENTREE INTERDITE--RECOMMENCEZ."
320 PRINT "ENTREZ LE NOMBRE";
330 INPUT N
340 IF N<>INT(N) THEN 310
350 IF N=11 THEN 180
360 IF N>11 THEN 310
370 IF N=0 THEN 230
380 IF M=N THEN 510
390 M=N
400 IF A$(N)="O" THEN 480
410 A$(N)="O"
420 R=TAN(Q+N/Q-N)-SIN(Q/N)+336*SIN(8*N)
430 N=R-INT(R)
440 N=INT(10*N)
450 IF A$(N)="O" THEN 480
460 A$(N)="O"
470 GOTO 610
480 A$(N)="X"
490 IF M=N THEN 420
500 GOTO 610
510 IF A$(N)="O" THEN 590
520 A$(N)="O"
530 R=.592*(1/TAN(Q/N+Q))/SIN(N*2+Q)-COS(N)
540 N=R-INT(R)
550 N=INT(10*N)
560 IF A$(N)="O" THEN 590
570 A$(N)="O"
580 GOTO 610
590 A$(N)="X"
600 IF M=N THEN 530
610 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10"
620 FOR Z=1 TO 10: PRINT A$(Z);" ";: NEXT Z
630 C=C+1
640 PRINT
650 FOR Z=1 TO 10
660 IF A$(Z)<>"O" THEN 320
670 NEXT Z
680 IF C>12 THEN 710
690 PRINT "EXCELLENT.  VOUS AVEZ TROUVE EN";C;"ESSAIS SEULEMENT."
700 GOTO 720
710 PRINT "APPLIQUEZ VOUS LA PROCHAINE FOIS.  CELA VOUS A PRIS";C;"ESSAIS."
720 PRINT "DESIREZ VOUS FAIRE UNE AUTRE PARTIE";
730 INPUT X$
740 IF LEFT$(X$,1)="N" THEN 780
760 PRINT
770 GOTO 180
780 END
```

Fur Trader

(Le marchand de peaux)

Vous êtes le chef d'une expédition française de commerce de peaux quittant en 1776 la région d'Ontario pour aller vendre des fourrures et vous réapprovisionner pour l'année suivante. Vous avez, pour faire votre commerce, le choix entre trois forts. Le coût de vos achats et la somme d'argent que vous obtiendrez de vos fourrures dépendront du fort choisi. Vous spécifiez aussi le type de fourrure dont vous faites le commerce.

Le jeu continue jusqu'à ce que vous décidiez de ne plus faire de commerce.

Dan Bachor de l'université de Calgary, Alberta, au Canada est l'auteur de ce programme.

```
                         FUR TRADER

        CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES LE CHEF D'UNE EXPEDITION FRANCAISE DE COMMERCE DE PEAUX
QUITTANT EN 1776 LE LAC ONTARIO POUR VENDRE DES FOURRURES ET
FAIRE SES ACHATS POUR L'ANNEE SUIVANTE. POUR COMMERCER VOUS POUVEZ
CHOISIR ENTRE 3 FORTS.  LE COUT DE VOS ACHATS ET LE PRIX QUE
QUE VOUS OBTIENDREZ DE VOS FOURRURES, DEPENDRA
DU FORT CHOISI.
```

```
DESIREZ VOUS FAIRE LE COMMERCE DES FOURRURES? Y


VOUS AVEZ  600.00 DOLLARS D'ECONOMIES
ET 190 FOURRURES AU DEBUT DE VOTRE EXPEDITION.

VOS 190 FOURRURES SE REPARTISSENT DANS LES CATEGORIES DE PEAUX
SUIVANTES: VISON, CASTOR, HERMINE ET RENARD.

COMBIEN DE PEAUX DE VISON AVEZ VOUS? 50

COMBIEN DE PEAUX DE CASTOR AVEZ VOUS? 40

COMBIEN DE PEAUX DE HERMINE AVEZ VOUS? 60

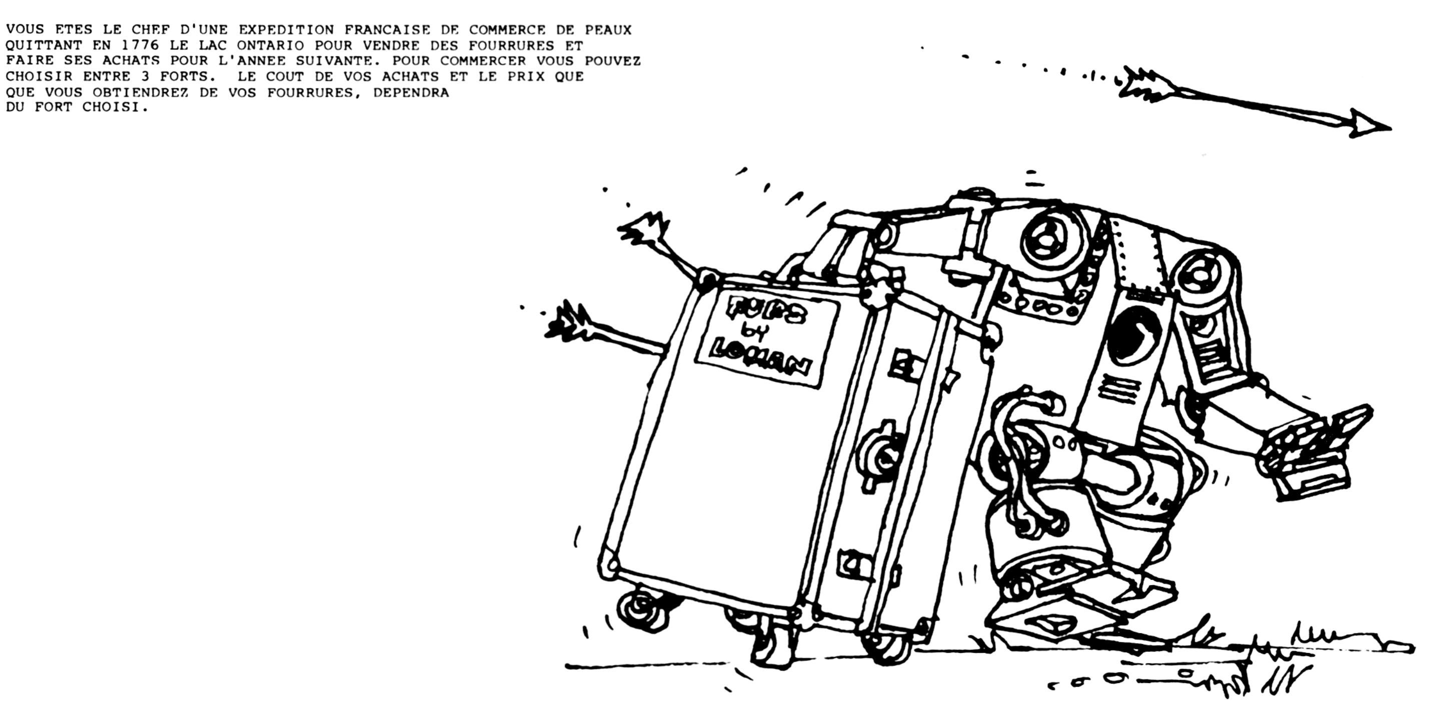
COMBIEN DE PEAUX DE RENARD AVEZ VOUS? 40

VOUS POUVEZ VENDRE VOS PEAUX AUX FORTS No 1, 2 OU 3
LE FORT 1 EST LE FORT HOCHELAGA (MONTREAL)
ET SE TROUVE SOUS LA PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.
LE FORT 2 EST LE FORT STADACONA (QUEBEC) ET SE TROUVE SOUS LA
PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.  CEPENDANT, IL VOUS FAUDRA
EFFECTUER UN PORTAGE ET FRANCHIR LES RAPIDES DE LACHINE.
LE FORT 3 EST LE FORT NEW YORK ET SOUS CONTROLE DES HOLLANDAIS.
VOUS DEVREZ TRAVERSER LE TERRITOIRE DES IROQUOIS.

A QUEL FORT VOULEZ VOUS ALLER? 1

VOUS AVEZ CHOISI LA ROUTE LA PUS FACILE.  CEPENDANT, LE FORT EST
ELOIGNE DES PORTS.  LE PRIX PAYE POUR VOS PEAUX SERA
BAS ET LE COUT DES MARCHANDISES PLUS ELEVE
QU'AUX FORTS STADACONA OU NEW YORK.

VOULEZ VOUS COMMERCER AVEC UN AUTRE FORT? N
```



```
L'APPROVISIONNEMENT AU FORT HOCHELAGA A COUTE $150.00.
VOS DEPENSES POUR ARRIVER A HOCHELAGA ONT ETE DE $10.00.

VOS PEAUX DE CASTOR ONT RAPPORTE  $30.40, VENTE DES PEAUX DE RENARD  $38.40,
VENTE DES PEAUX D'HERMINE  $45.00, LES VISONS ONT FAIT  $38.00.

VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $591.80 Y COMPRIS VOS ECONOMIES ANTERIEURES.

VOULEZ VOUS VENDRE DES FOURRURES  L'ANNEE PROCHAINE? Y


VOUS AVEZ  591.80 DOLLARS D'ECONOMIES
ET 190 FOURRURES AU DEBUT DE VOTRE EXPEDITION.

VOS 190 FOURRURES SE REPARTISSENT DANS LES CATEGORIES DE PEAUX
SUIVANTES: VISON, CASTOR, HERMINE ET RENARD.

COMBIEN DE PEAUX DE VISON AVEZ VOUS? 100

COMBIEN DE PEAUX DE CASTOR AVEZ VOUS? 89

COMBIEN DE PEAUX DE HERMINE AVEZ VOUS? 1

VOUS POUVEZ VENDRE VOS PEAUX AUX FORTS No 1, 2 OU 3
LE FORT 1 EST LE FORT HOCHELAGA (MONTREAL)
ET SE TROUVE SOUS LA PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.
LE FORT 2 EST LE FORT STADACONA (QUEBEC) ET SE TROUVE SOUS LA
PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.  CEPENDANT, IL VOUS FAUDRA
EFFECTUER UN PORTAGE ET FRANCHIR LES RAPIDES DE LACHINE.
LE FORT 3 EST LE FORT NEW YORK ET SOUS CONTROLE DES HOLLANDAIS.
VOUS DEVREZ TRAVERSER LE TERRITOIRE DES IROQUOIS.

A QUEL FORT VOULEZ VOUS ALLER? 2

VOUS AVEZ CHOISI UNE ROUTE ARDUE.  ELLE EST PLUS DURE QUE
CELLE MENANT A HOCHELAGA MAIS PLUS FACILE QUE CELLE
DE FORT NEW YORK.  VOUS OBTIENDREZ UN PRIX MOYEN POUR VOS
FOURRURES ET LE COUT DES MARCHANDISES SERA NORMAL.

VOULEZ VOUS COMMERCER AVEC UN AUTRE FORT? N


VOS PEAUX DE CASTOR ETAIENT D'UN POIDS TROP GRAND PENDANT
LE PORTAGE.  VOUS AVEZ DU LES DEPOSER, MAIS QUAND VOUS ETES
REVENU, ON LES AVAIT VOLEES.
LES APPROVISIONNEMENTS A STADACONA VOUS COUTENT $125.00.
VOS DEPENSES POUR ARRIVER A STADACONA ONT ETE DE $15.00.
VENTE DES PEAUX DE RENARD   $0.00,
VENTE DES PEAUX D'HERMINE   $0.94, LES VISONS ONT FAIT $115.00.

VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $567.74 Y COMPRIS VOS ECONOMIES ANTERIEURES.

VOULEZ VOUS VENDRE DES FOURRURES  L'ANNEE PROCHAINE? Y


VOUS AVEZ  567.74 DOLLARS D'ECONOMIES
ET 190 FOURRURES AU DEBUT DE VOTRE EXPEDITION.

VOS 190 FOURRURES SE REPARTISSENT DANS LES CATEGORIES DE PEAUX
SUIVANTES: VISON, CASTOR, HERMINE ET RENARD.

COMBIEN DE PEAUX DE VISON AVEZ VOUS? 190

VOUS POUVEZ VENDRE VOS PEAUX AUX FORTS No 1, 2 OU 3
LE FORT 1 EST LE FORT HOCHELAGA (MONTREAL)
ET SE TROUVE SOUS LA PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.
LE FORT 2 EST LE FORT STADACONA (QUEBEC) ET SE TROUVE SOUS LA
PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.  CEPENDANT, IL VOUS FAUDRA
EFFECTUER UN PORTAGE ET FRANCHIR LES RAPIDES DE LACHINE.
LE FORT 3 EST LE FORT NEW YORK ET SOUS CONTROLE DES HOLLANDAIS.
VOUS DEVREZ TRAVERSER LE TERRITOIRE DES IROQUOIS.

A QUEL FORT VOULEZ VOUS ALLER? 3

VOUS PRENEZ LA ROUTE LA PLUS DIFFICILE.  A
FORT NEW YORK VOUS OBTIENDREZ DE VOS FOURRURES, LE PRIX
LE PLUS ELEVE.  VOS APPROVISIONNEMENTS SE FERONT
A DES PRIX PLUS BAS QUE CEUX DES AUTRES FORTS.

VOULEZ VOUS COMMERCER AVEC UN AUTRE FORT? N


LES PEAUX DE VISON ET DE CASTOR ONT SOUFFERT DU VOYAGE.
CES FOURRURES NE RAPPORTENT QUE LA LA MOITIE DU PRIX NORMAL.
COUT DES APPROVISIONNEMENTS A NEW YORK $80.00.
DEPENSES POUR VENIR A NEW YORK $25.00.

VOS PEAUX DE CASTOR ONT RAPPORTE   $0.00, VENTE DES PEAUX DE RENARD   $0.00,
VENTE DES PEAUX D'HERMINE   $0.00, LES VISONS ONT FAIT $113.05.

VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $575.79 Y COMPRIS VOS ECONOMIES ANTERIEURES.

VOULEZ VOUS VENDRE DES FOURRURES  L'ANNEE PROCHAINE?  N


VOUS AVEZ  575.79 DOLLARS D'ECONOMIES
ET 190 FOURRURES AU DEBUT DE VOTRE EXPEDITION.

VOS 190 FOURRURES SE REPARTISSENT DANS LES CATEGORIES DE PEAUX
SUIVANTES: VISON, CASTOR, HERMINE ET RENARD.

COMBIEN DE PEAUX DE VISON AVEZ VOUS? 0

COMBIEN DE PEAUX DE CASTOR AVEZ VOUS? 0

COMBIEN DE PEAUX DE HERMINE AVEZ VOUS? 190

VOUS POUVEZ VENDRE VOS PEAUX AUX FORTS No 1, 2 OU 3
LE FORT 1 EST LE FORT HOCHELAGA (MONTREAL)
ET SE TROUVE SOUS LA PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.
LE FORT 2 EST LE FORT STADACONA (QUEBEC) ET SE TROUVE SOUS LA
PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.  CEPENDANT, IL VOUS FAUDRA
EFFECTUER UN PORTAGE ET FRANCHIR LES RAPIDES DE LACHINE.
LE FORT 3 EST LE FORT NEW YORK ET SOUS CONTROLE DES HOLLANDAIS.
VOUS DEVREZ TRAVERSER LE TERRITOIRE DES IROQUOIS.

A QUEL FORT VOULEZ VOUS ALLER? 2

VOUS AVEZ CHOISI UNE ROUTE ARDUE.  ELLE EST PLUS DURE QUE
CELLE MENANT A HOCHELAGA MAIS PLUS FACILE QUE CELLE
DE FORT NEW YORK.  VOUS OBTIENDREZ UN PRIX MOYEN POU VOS
FOURRURES ET LE COUT DES MARCHANDISES SERA NORMAL.

VOULEZ VOUS COMMERCER AVEC UN AUTRE FORT? N


PERSONNE N'A VOULU ACHETER VOS PEAUX DE RENARD DONT LE TRAITEMENT.
AVAIT ETE MAL FAIT.
LES APPROVISIONNEMENTS A STADACONA VOUS COUTENT $125.00.
VOS DEPENSES POUR ARRIVER A STADACONA ONT ETE DE $15.00.

VOS PEAUX DE CASTOR ONT RAPPORTE    $0.00, VENTE DES PEAUX DE RENARD    $0.00,
VENTE DES PEAUX D'HERMINE $178.60, LES VISONS ONT FAIT    $0.00.

VOUS POSSEDEZ MAINTENANT $614.39 Y COMPRIS VOS ECONOMIES ANTERIEURES.

VOULEZ VOUS VENDRE DES FOURRURES  L'ANNEE PROCHAINE?

File not found in 21
Ok
```

```
1 DIM F(4)
2 PRINT CHR$(26);TAB(31);"FUR TRADER":PRINT
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
15 GOSUB 1091
16 LET I=600
17 PRINT:PRINT:PRINT "DESIREZ VOUS FAIRE LE COMMERCE DES FOURRURES";
18 GOSUB 1402
19 IF LEFT$(B$,1)="Y" THEN 100
20 IF LEFT$(B$,1)="Y" THEN 100
21 STOP
100 PRINT
101 PRINT "VOUS AVEZ ";:PRINT USING "####.##";I;:PRINT " DOLLARS D'ECONOMIES"
102 PRINT "ET 190 FOURRURES AU DEBUT DE VOTRE EXPEDITION."
261 LET E1=INT((.15*RND(1)+.95)*10^2+.5)/10^2
262 LET B1=INT((.25*RND(1)+11)*10^2+.5)/10^2
300 PRINT
301 PRINT "VOS 190 FOURRURES SE REPARTISSENT DANS LES CATEGORIES DE PEAUX"
302 PRINT "SUIVANTES: VISON, CASTOR, HERMINE ET RENARD."
310 GOSUB 1430
315 RESTORE
330 FOR J=1 TO 4
332 READ B$
333 PRINT
335 PRINT "COMBIEN DE PEAUX DE ";B$;" AVEZ VOUS";
338 INPUT F(J)
340 LET F(0)=F(1)+F(2)+F(3)+F(4)
342 IF F(0)=190 THEN 1100
344 IF F(0)>190 THEN 500
348 NEXT J
350 GOTO 1100
500 PRINT
501 PRINT:PRINT "VOUS NE POUVEZ AVOIR AUTANT DE FOURRURES."
502 PRINT "N'ESSAYER PAS DE TRICHER. JE SAIS COMPTER."
503 PRINT "RECOMMENCEZ."
504 GOTO 15
508 PRINT
511 PRINT "VOULEZ VOUS VENDRE DES FOURRURES  L'ANNEE PROCHAINE";
513 GOTO 18
1091 PRINT
1092 PRINT "VOUS ETES LE CHEF D'UNE EXPEDITION FRANCAISE DE COMMERCE DE PEAUX "
1093 PRINT "QUITTANT EN 1776 LE LAC ONTARIO POUR VENDRE DES FOURRURES ET "
1094 PRINT "FAIRE SES ACHATS POUR L'ANNEE SUIVANTE. POUR COMMERCER VOUS POUVEZ"
1095 PRINT "CHOISIR ENTRE 3 FORTS.  LE COUT DE VOS ACHATS ET LE PRIX QUE"
1096 PRINT "QUE VOUS OBTIENDREZ DE VOS FOURRURES, DEPENDRA"
1097 PRINT "DU FORT CHOISI."
1099 RETURN
1100 PRINT:PRINT "VOUS POUVEZ VENDRE VOS PEAUX AUX FORTS No 1, 2 OU 3"
1102 PRINT "LE FORT 1 EST LE FORT HOCHELAGA (MONTREAL)"
1103 PRINT "ET SE TROUVE SOUS LA PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE."
1104 PRINT "LE FORT 2 EST LE FORT STADACONA (QUEBEC) ET SE TROUVE SOUS LA"
1105 PRINT "PROTECTION DE L'ARMEE FRANCAISE.  CEPENDANT, IL VOUS FAUDRA"
1106 PRINT "EFFECTUER UN PORTAGE ET FRANCHIR LES RAPIDES DE LACHINE."
1108 PRINT "LE FORT 3 EST LE FORT NEW YORK ET SOUS CONTROLE DES HOLLANDAIS."
1109 PRINT "VOUS DEVREZ TRAVERSER LE TERRITOIRE DES IROQUOIS."
1110 PRINT:PRINT "A QUEL FORT VOULEZ VOUS ALLER";
1111 INPUT B:PRINT
1112 IF B=1 THEN 1120
1113 IF B=2 THEN 1135
1115 IF B=3 THEN 1147
1116 GOTO 1110
1120 PRINT "VOUS AVEZ CHOISI LA ROUTE LA PUS FACILE.  CEPENDANT, LE FORT EST"
1121 PRINT "ELOIGNE DES PORTS.  LE PRIX PAYE POUR VOS PEAUX SERA"
1122 PRINT "BAS ET LE COUT DES MARCHANDISES PLUS ELEVE"
1123 PRINT "QU'AUX FORTS STADACONA OU NEW YORK."
1125 GOSUB 1400
1129 IF LEFT$(B$,1)="Y" THEN 1110
1130 GOTO 1160
```

```
1135 PRINT "VOUS AVEZ CHOISI UNE ROUTE ARDUE.  ELLE EST PLUS DURE QUE"
1136 PRINT "CELLE MENANT A HOCHELAGA MAIS PLUS FACILE QUE CELLE"
1137 PRINT "DE FORT NEW YORK.  VOUS OBTIENDREZ UN PRIX MOYEN POUR VOS"
1138 PRINT "FOURRURES ET LE COUT DES MARCHANDISES SERA NORMAL."
1141 GOSUB 1400
1144 IF LEFT$(B$,1)="Y" THEN 1110
1145 GOTO 1198
1147 PRINT "VOUS PRENEZ LA ROUTE LA PLUS DIFFICILE.  A"
1148 PRINT "FORT NEW YORK VOUS OBTIENDREZ DE VOS FOURRURES, LE PRIX"
1149 PRINT "LE PLUS ELEVE.  VOS APPROVISIONNEMENTS SE FERONT"
1150 PRINT "A DES PRIX PLUS BAS QUE CEUX DES AUTRES FORTS."
1152 GOSUB 1400
1155 IF LEFT$(B$,1)="Y" THEN 1110
1156 GOTO 1250
1160 LET I=I-160
1169 PRINT
1174 LET M1=INT((.2*RND(1)+.7)*10^2+.5)/10^2
1175 LET E1=INT((.2*RND(1)+.65)*10^2+.5)/10^2
1176 LET B1=INT((.2*RND(1)+.75)*10^2+.5)/10^2
1177 LET D1=INT((.2*RND(1)+.8)*10^2+.5)/10^2
1180 PRINT "L'APPROVISIONNEMENT AU FORT HOCHELAGA A COUTE $150.00."
1181 PRINT "VOS DEPENSES POUR ARRIVER A HOCHELAGA ONT ETE DE $10.00."
1190 GOTO 1410
1198 LET I=I-140
1201 PRINT
1205 LET M1=INT((.3*RND(1)+.85)*10^2+.5)/10^2
1206 LET E1=INT((.15*RND(1)+.8)*10^2+.5)/10^2
1207 LET B1=INT((.2*RND(1)+.9)*10^2+.5)/10^2
1209 LET P=INT(10*RND(1))+1
1210 IF P<=2 THEN 1216
1212 IF P<=6 THEN 1224
1213 IF P<=8 THEN 1226
1215 IF P<=10 THEN 1235
1216 LET F(2)=0
1218 PRINT "VOS PEAUX DE CASTOR ETAIENT D'UN POIDS TROP GRAND
     PENDANT"
1219 PRINT "LE PORTAGE.  VOUS AVEZ DU LES DEPOSER, MAIS QUAND
     VOUS ETES"
1220 PRINT "REVENU, ON LES AVAIT VOLEES."
1221 GOSUB 1244
1222 GOTO 1414
1224 PRINT "VOUS ETES ARRIVE SANS ENCOMBRES A FORT STADACONA."
1225 GOTO 1239
1226 GOSUB 1430
1230 PRINT "VOTRE CANOE S'EST RETOURNE DANS LES RAPIDES DE LACHINE.
     VOUS"
1231 PRINT "AVEZ PERDU TOUTES VOS FOURRURES."
1232 GOSUB 1244
1233 GOTO 1418
1235 LET F(4)=0
1237 PRINT "PERSONNE N'A VOULU ACHETER VOS PEAUX DE RENARD DONT LE
     TRAITEMENT."
1238 PRINT "AVAIT ETE MAL FAIT."
1239 GOSUB 1244
1240 GOTO 1410
1244 PRINT "LES APPROVISIONNEMENTS A STADACONA VOUS COUTENT $125.00."
1246 PRINT "VOS DEPENSES POUR ARRIVER A STADACONA ONT ETE DE $15.00."
1248 RETURN
1250 LET I=I-105
1254 PRINT
1260 LET M1=INT((.15*RND(1)+1.05)*10^2+.5)/10^2
1263 LET D1=INT((.25*RND(1)+1.1)*10^2+.5)/10^2
1270 LET P=INT(10*RND(1))+1
1271 IF P<=2 THEN 1281
1272 IF P<=6 THEN 1291
1273 IF P<=8 THEN 1295
1274 IF P<=10 THEN 1306
1281 PRINT "VOUS AVEZ ETE ATTAQUE PAR UNE TRIBU IROQUOIS."
1282 PRINT "TOUS LES MEMBRES DE VOTRE GROUPE DE MARCHANDS SONT
     PASSES DE"
1283 PRINT "VIE A TREPAS. JE CRAINS QUE CELA NE METTE FIN A LA
     PARTIE."
1284 STOP
1291 PRINT "VOUS ETES UN VEINARD.  VOUS ETES ARRIVE SAIN ET SAUF"
1292 PRINT "A FORT NEW YORK."
1293 GOTO 1311
1295 GOSUB 1430
1300 PRINT "VOUS AVEZ ECHAPPE DE JUSTESSE A UN RAID IROQUOIS."
1301 PRINT "MAIS VOUS AVEZ DU ABANDONNER TOUTES VOS FOURRURES."
1303 GOSUB 1320
1304 GOTO 1418
1306 LET B1=B1/2
1307 LET M1=M1/2
1308 PRINT "LES PEAUX DE VISON ET DE CASTOR ONT SOUFFERT DU VOYAGE."
1309 PRINT "CES FOURRURES NE RAPPORTENT QUE LA MOITIE DU PRIX NORMAL."
1311 GOSUB 1320
1312 GOTO 1410
1320 PRINT "COUT DES APPROVISIONNEMENTS A NEW YORK $80.00."
1321 PRINT "DEPENSES POUR VENIR A NEW YORK $25.00."
1322 RETURN
1400 PRINT:PRINT "VOULEZ VOUS COMMERCER AVEC UN AUTRE FORT";
1402 INPUT B$:PRINT
1404 RETURN
1410 PRINT
1412 PRINT "VOS PEAUX DE CASTOR ONT RAPPORTE ";:PRINT USING "$$##.##";
     B1*F(2);
1413 PRINT ", ";
1414 PRINT "VENTE DES PEAUX DE RENARD ";:PRINT USING "$$##.##";D1*F(4);
1415 PRINT ","
1416 PRINT "VENTE DES PEAUX D'HERMINE ";:PRINT USING "$$##.##";E1*F(3);
1417 PRINT ", ";
1418 PRINT "LES VISONS ONT FAIT ";:PRINT USING "$$##.##";M1*F(1);
1419 PRINT "."
1420 LET I=M1*F(1)+B1*F(2)+E1*F(3)+D1*F(4)+I
1421 PRINT
1422 PRINT "VOUS POSSEDEZ MAINTENANT ";:PRINT USING "$$##.##";I;:
     PRINT " Y COMPRIS VOS ECONOMIES ANTERIEURES."
1425 GOTO 508
1430 FOR J=1 TO 4
1432 LET F(J)=0
1434 NEXT J
1436 RETURN
2000 DATA "VISON","CASTOR","HERMINE","RENARD"
2046 END
```

Golf

Voici un jeu de golf à un joueur. En d'autres termes, vous êtes le joueur et l'ordinateur est le terrain de golf. Le programme vous demande quel est votre handicap (maximum de 30) et votre point faible. Vous avez un caddy avec 29 clubs plus un porteur. Sur le terrain, vous serez aux prises avec de l'herbe longue, des arbres, le « green », des bunkers et des étangs. En plus, vous pouvez faire un coup tiré, faire dévier la balle à droite, sortir des limites ou envoyer la balle trop loin. En faisant le putting, vous déterminez le coefficient de force (ou le pourcentage de swing). Tant que vous n'aurez pas l'élan du jeu (sans vouloir faire de jeu de mots), vous voudrez probablement utiliser un assez grand handicap.

Steve North de Creative Computing a modifié la version originale de ce jeu dont l'auteur est inconnu.

```
                         GOLF

          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


BIENVENUE AU COUNTRY CLUB DE CREATIVE COMPUTING,
AVEC UN PARCOURS DE CHAMPIONNAT DE 18 TROUS, SITUE A PROXIMITE
DE SCENIC DANS LA BANLIEUE DE MORRISTOWN.  LE
COMMENTATEUR DONNERA DES EXPLICATIONS PENDANT QUE VOUS JOUEZ.

PRENEZ DU BON TEMPS; ON SE VERRA AU 19EME TROU...


QUEL EST VOTRE HANDICAP? 10

LES DIFFICULTES DU GOLF SONT:
0=LA DIRECTION, 1=LA FRAPPE, 2=LA PUISSANCE,
4=LES COUPS DANS LES TROUS, 5=LE PUTTING
QUEL EST VOTRE POINT FAIBLE (UNE SEULE REPONSE)? 5


VOUS ETES AU DEPART DU TROU NUMERO 1 -- PAR 4, 361 YARDS.
SUR LA DROITE, FAIRWAY VOISIN.
SUR LA GAUCHE, ROUGH.

SELECTION DE CLUBS
==================
PORTEE(YARDS) DESIREE                   CLUBS SUGGERES
---------------------                   --------------
200 A 280 YARDS                             1 TO 4
100 A 200 YARDS                            19 TO 13
  0 A 100 YARDS                            29 TO 23

QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 1

LE COUP EST ALLE A 233 YARDS.  IL EST A 128 YARDS DU TROU.
LA BALLE EST DECENTREE DE 14 YARDS... DANS LE(S) FAIRWAY.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 16

TROP FORT. VOUS AVEZ DEPASSE LE TROU.
SUR LE GREEN A, 60 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 10
TROP COURT.
SUR LE GREEN A, 20 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 5
PASSE A COTE.
SUR LE GREEN A, 6 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 3
PASSE A COTE.
SUR LE GREEN A, 7 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 2
VOUS AVEZ MIS LA BALLE DANS LE TROU.

VOTRE SCORE AU TROU 1 EST DE 6.
LE PAR TOTAL POUR 1 TROUS EST DE 4.  VOTRE TOTAL EST DE 6
  ( 2 AU DSSUS DU PAR ).


VOUS ETES AU DEPART DU TROU NUMERO 2 -- PAR 4, 389 YARDS.
SUR LA DROITE, ARBRES.
SUR LA GAUCHE, ARBRES.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 1
VOUS AVEZ MAL FRAPPE(COUPE)- MECHAMMENT.
LE COUP EST ALLE A 236 YARDS.  IL EST A 160 YARDS DU TROU.
LA BALLE EST DECENTREE DE 48 YARDS... DANS LE(S) ARBRES.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 23

MAINTENANT ESTIMEZ LA DISTANCE EN POURCENTAGE (1 TO 100)
DE LA PORTEE MAXIMUM? 50

LE COUP EST ALLE A 94 YARDS.  IL EST A 66 YARDS DU TROU.
LA BALLE EST DECENTREE DE 11 YARDS... DANS LE(S) FAIRWAY.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 27

MAINTENANT ESTIMEZ LA DISTANCE EN POURCENTAGE (1 TO 100)
DE LA PORTEE MAXIMUM? 100

TROP FORT. VOUS AVEZ DEPASSE LE TROU.
LE COUP EST ALLE A 127 YARDS.  IL EST A 64 YARDS DU TROU.
LA BALLE EST DECENTREE DE 20 YARDS... DANS LE(S) FAIRWAY.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 29

MAINTENANT ESTIMEZ LA DISTANCE EN POURCENTAGE (1 TO 100)
DE LA PORTEE MAXIMUM? 50

SUR LE GREEN A, 39 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 8
TROP COURT.
SUR LE GREEN A, 7 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 3
VOUS AVEZ MIS LA BALLE DANS LE TROU.

VOTRE SCORE AU TROU 2 EST DE 6.
LE PAR TOTAL POUR 2 TROUS EST DE 8. VOTRE TOTAL EST DE 12 ( 4 AU DSSUS DU PAR ).


VOUS ETES AU DEPART DU TROU NUMERO 3 -- PAR 3, 206 YARDS.
SUR LA DROITE, FAIRWAY VOISIN.
SUR LA GAUCHE, ROUGH.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 3

LA BALLE A HEURTE UN ARBRE - ET REBONDI
 DANS LE 'ROUGH' A 131 YARDS DU TROU.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 19

VOUS AVEZ MANQUE LE COUP.
LE COUP EST ALLE A 35 YARDS.  IL EST A 96 YARDS DU TROU.
LA BALLE EST DECENTREE DE 4 YARDS... DANS LE(S) FAIRWAY.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 24

MAINTENANT ESTIMEZ LA DISTANCE EN POURCENTAGE (1 TO 100)
DE LA PORTEE MAXIMUM? 60

SUR LE GREEN A, 33 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 8
PASSE A COTE.
SUR LE GREEN A, 10 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 3
VOUS AVEZ MIS LA BALLE DANS LE TROU.

VOTRE SCORE AU TROU 3 EST DE 5.
LE PAR TOTAL POUR 3 TROUS EST DE 11. VOTRE TOTAL EST DE 17 ( 6
AU DSSUS DU PAR ).


VOUS ETES AU DEPART DU TROU NUMERO 4 -- PAR 5, 500 YARDS.
SUR LA DROITE, HORS LIMITES.
SUR LA GAUCHE, ROUGH.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 1

VOUS AVEZ MAL FRAPPE(COUPE)- MECHAMMENT.
VOTRE COUP EST SORTI DES LIMITES.
ESTIME A 1 COUP DE PENALITE.  REPARTEZ DE LA POSITION PRECEDENTE.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 1

LE COUP EST ALLE A 248 YARDS.  IL EST A 253 YARDS DU TROU.
LA BALLE EST DECENTREE DE 26 YARDS... DANS LE(S) FAIRWAY.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 1

LE COUP EST ALLE A 241 YARDS.  IL EST A 25 YARDS DU TROU.
LA BALLE EST DECENTREE DE 22 YARDS... DANS LE(S) FOSSE.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? 27

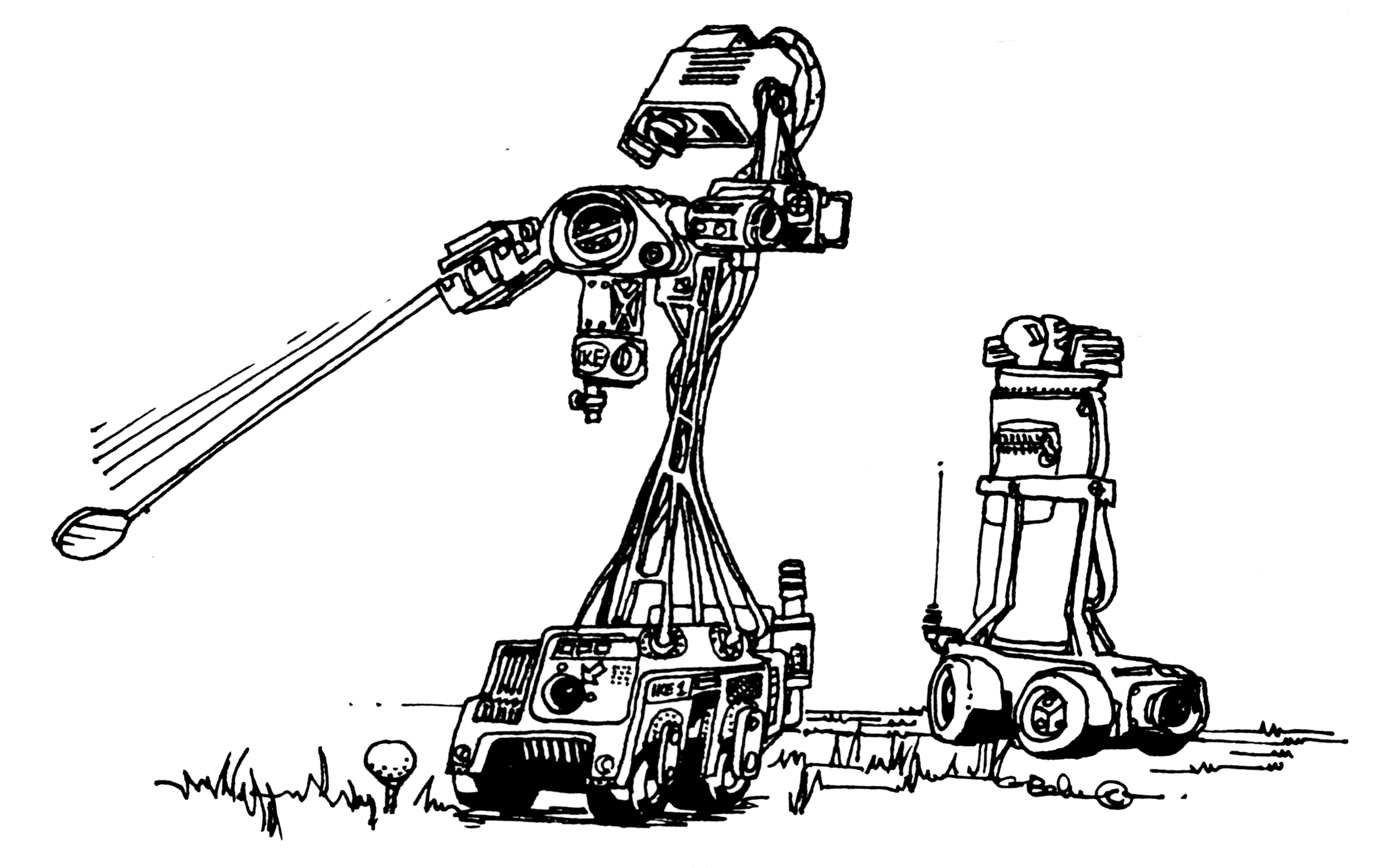
MAINTENANT ESTIMEZ LA DISTANCE EN POURCENTAGE (1 TO 100)
DE LA PORTEE MAXIMUM? 60

SUR LE GREEN A, 7 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 3
PASSE A COTE.
SUR LE GREEN A, 3 PIEDS DU DRAPEAU.
CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):? 2
VOUS AVEZ MIS LA BALLE DANS LE TROU.

VOTRE SCORE AU TROU 4 EST DE 7.
LE PAR TOTAL POUR 4 TROUS EST DE 16. VOTRE TOTAL EST DE 24 ( 8
AU DSSUS DU PAR ).


VOUS ETES AU DEPART DU TROU NUMERO 5 -- PAR 4, 408 YARDS.
SUR LA DROITE, ROUGH.
SUR LA GAUCHE, FAIRWAY VOISIN.
QUEL CLUB VOULEZ VOUS? ©C
Break in 630
Ok
```

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(34);"GOLF":PRINT
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
4 PRINT "BIENVENUE AU COUNTRY CLUB DE CREATIVE COMPUTING,"
5 PRINT "AVEC UN PARCOURS DE CHAMPIONNAT DE 18 TROUS, SITUE A PROXIMITE"
6 PRINT "DE SCENIC DANS LA BANLIEUE DE MORRISTOWN.  LE"
7 PRINT "COMMENTATEUR DONNERA DES EXPLICATIONS PENDANT QUE VOUS JOUEZ.":PRINT
8 PRINT "PRENEZ DU BON TEMPS; ON SE VERRA AU 19EME TROU..."
9 PRINT:PRINT: DIM L(10)
10 G1=18
20 G2=0
30 G3=0
40 A=0
50 N=.8
60 S2=0
70 F=1
80 PRINT "QUEL EST VOTRE HANDICAP";
90 INPUT H:PRINT
100 IF H>30 THEN 470
110 IF H<0 THEN 470
120 PRINT "LES DIFFICULTES DU GOLF SONT:"
130 PRINT "0=LA DIRECTION, 1=LA FRAPPE, 2=LA PUISSANCE, "
133 PRINT "4=LES COUPS DANS LES TROUS, 5=LE PUTTING"
140 PRINT "QUEL EST VOTRE POINT FAIBLE (UNE SEULE REPONSE)";
150 INPUT T:PRINT
160 IF T>5 THEN 120
170 S1=0
210 REM
230 L(0)=0
240 J=0
245 Q=0
250 S2=S2+1
260 K=0
270 IF F=1 THEN 310
290 PRINT "VOTRE SCORE AU TROU";F-1;"EST DE";S1;CHR$(8);"."
291 GOTO 1750
292 IF S1>P+2 THEN 297
293 IF S1=P THEN 299
294 IF S1=P-1 THEN 301
295 IF S1=P-2 THEN 303
296 GOTO 310
297 PRINT "GARDEZ LA TETE BASSE."
298 GOTO 310
299 PRINT"C'EST UN PAR.  CA MARCHE BIEN."
300 GOTO 310
301 PRINT "UN BIRDIE."
302 GOTO 310
303 IF P=3 THEN 306
```



```
304 PRINT "A MAGNIFIQUE BIG EAGLE."
305 GOTO 310
306 PRINT "UN TROU EN UN COUP."
310 IF F=19 THEN 1710
315 S1=0
316 PRINT
320 IF S1=0 THEN 1590
330 IF L(0)<1 THEN 1150
340 X=0
350 IF L(0)>5 THEN 1190
360 PRINT "LE COUP EST ALLE A";D1;"YARDS.  IL EST A";D2;"YARDS DU TROU."
362 PRINT "LA BALLE EST DECENTREE DE";INT(O);"YARDS... DANS LE(S) ";
380 GOSUB 400
390 GOTO 620
400 IF L(X)=1 THEN 480
410 IF L(X)=2 THEN 500
420 IF L(X)=3 THEN 520
430 IF L(X)=4 THEN 540
440 IF L(X)=5 THEN 560
450 IF L(X)=6 THEN 580
460 PRINT "HORS LIMITES."
465 GOTO 1690
470 PRINT "LES HANDICAPS PGA VONT DE 0 A 30."
472 GOTO 80
480 PRINT "FAIRWAY."
490 GOTO 1690
500 PRINT "ROUGH."
510 GOTO 1690
520 PRINT "ARBRES."
530 GOTO 1690
540 PRINT "FAIRWAY VOISIN."
550 GOTO 1690
560 PRINT "FOSSE."
570 GOTO 1690
580 PRINT "LAC."
590 GOTO 1690
620 IF A=1 THEN 629
621 PRINT:PRINT "SELECTION DE CLUBS":PRINT "=================="
622 PRINT "PORTEE(YARDS) DESIREE                      CLUBS SUGGERES":
    PRINT "---------------------                      ---------------"
623 PRINT "200 A 280 YARDS                              1 TO 4"
624 PRINT "100 A 200 YARDS                             19 TO 13"
625 PRINT "  0 A 100 YARDS                             29 TO 23":PRINT
626 A=1
629 PRINT "QUEL CLUB VOULEZ VOUS";
630 INPUT C
632 PRINT
635 IF C<1 THEN 690
637 IF C>29 THEN 690
640 IF C>4 THEN 710
650 IF L(0)<=5 THEN 740
660 IF C=14 THEN 740
665 IF C=23 THEN 740
670 GOTO 690
680 S1=S1-1
690 PRINT "CE CLUB N'EXISTE PAS DANS LE SAC."
693 PRINT
700 GOTO 620
710 IF C<12 THEN 690
720 C=C-6
730 GOTO 650
740 S1=S1+1
741 W=1
742 IF C>13 THEN 960
746 IF INT(F/3)=F/3 THEN 952
752 IF C<4 THEN 756
754 GOTO 760
756 IF L(0)=2 THEN 862
760 IF S1>7 THEN 867
770 D1=INT(((30-H)*2.5+187-((30-H)*.25+15)*C/2)+25*RND(1))
780 D1=INT(D1*W)
800 IF T=2 THEN 1170
830 O=(RND(1)/.8)*(2*H+16)*ABS(TAN(D1*.0035))
840 D2=INT(SQR(O^2+ABS(D-D1)^2))
850 IF D-D1<0 THEN 870
860 GOTO 890
862 PRINT "VOUS AVEZ MANQUE LE COUP."
864 D1=35
866 GOTO 830
867 IF D<200 THEN 1300
868 GOTO 770
870 IF D2<20 THEN 890
880 PRINT "TROP FORT. VOUS AVEZ DEPASSE LE TROU."
890 B=D
900 D=D2
910 IF D2>27 THEN 1020
920 IF D2>20 THEN 1100
930 IF D2>.5 THEN 1120
940 L(0)=9
950 GOTO 1470
952 IF S2+Q+(10*(F-1)/18)<(F-1)*(72+((H+1)/.85))/18 THEN 956
954 GOTO 752
956 Q=Q+1
957 IF S1/2<>INT(S1/2) THEN 1011
958 GOTO 862
960 PRINT "MAINTENANT ESTIMEZ LA DISTANCE EN POURCENTAGE (1 TO 100)"
961 PRINT "DE LA PORTEE MAXIMUM";
970 INPUT W: W=W/100
972 PRINT
980 IF W>1 THEN 680
985 IF L(0)=5 THEN 1280
990 IF C=14 THEN 760
1000 C=C-10
1010 GOTO 760
1011 IF D<95 THEN 862
1012 PRINT "LA BALLE A HEURTE UN ARBRE - ET REBONDI"
1013 PRINT " DANS LE 'ROUGH' A";D-75;"YARDS DU TROU."
1014 D=D-75
1018 GOTO 620
1020 IF O<30 THEN 1150
1022 IF J>0 THEN 1150
1030 IF T>0 THEN 1070
1035 S9=(S2+1)/15
1036 IF INT(S9)=S9 THEN 1075
1040 PRINT "VOUS AVEZ DEVIE- ";
1050 L(0)=L(2)
1055 IF O>45 THEN 1092
1060 GOTO 320
1070 S9=(S2+1)/15
1071 IF INT(S9)=S9 THEN 1040
1075 PRINT "VOUS AVEZ MAL FRAPPE(COUPE)- ";
1080 L(0)=L(1)
1090 GOTO 1055
1092 PRINT "MECHAMMENT."
1094 GOTO 320
1100 L(0)=5
1110 GOTO 320
1120 L(0)=8
1130 D2=INT(D2*3)
1140 GOTO 1380
1150 L(0)=1
1160 GOTO 320
1170 D1=INT(.85*D1)
1180 GOTO 830
1190 IF L(0)>6 THEN 1260
1200 PRINT "VOUS ETES ALLE A LA FLOTTE."
1210 S1=S1+1
1220 PRINT "ESTIME A 1 COUP DE PENALITE.  REPARTEZ DE LA POSITION PRECEDENTE."
1230 J=J+1
1240 L(0)=1
1242 D=B
1250 GOTO 620
1260 PRINT "VOTRE COUP EST SORTI DES LIMITES."
1270 GOTO 1210
1280 IF T=3 THEN 1320
1300 D2=1+(3*INT((80/(40-H))*RND(1)))
1310 GOTO 1380
1320 IF RND(1)>N THEN 1360
1330 N=N*.2
1340 PRINT "COUP FOIREUX, BALLE TOUJOURS DANS LE FOSSE."
1350 GOTO 620
1360 N=.8
1370 GOTO 1300
1380 PRINT "SUR LE GREEN A,";D2;"PIEDS DU DRAPEAU."
1381 PRINT "CHOISISSEZ VOTRE FORCE DE PUTTING (1 TO 13):";
1400 INPUT I
1410 S1=S1+1
1420 IF S1+1-P>(H*.072)+2 THEN 1470
1425 IF K>2 THEN 1470
1428 K=K+1
1430 IF T=4 THEN 1530
1440 D2=D2-I*(4+2*RND(1))+1.5
1450 IF D2<-2 THEN 1560
1460 IF D2>2 THEN 1500
1470 PRINT "VOUS AVEZ MIS LA BALLE DANS LE TROU."
1472 PRINT
1480 F=F+1
1490 GOTO 230
1500 PRINT "TROP COURT."
1505 D2=INT(D2)
1510 GOTO 1380
1530 D2=D2-I*(4+1*RND(1))+1
1550 GOTO 1450
1560 PRINT "PASSE A COTE."
1570 D2=-D2
1580 GOTO 1505
1590 READ D,P,L(1),L(2)
1595 PRINT
1600 PRINT "VOUS ETES AU DEPART DU TROU NUMERO";F;"-- PAR";P;CHR$(8);
     ",";D;"YARDS."
1605 G3=G3+P
1620 PRINT "SUR LA DROITE, ";
1630 X=1
1640 GOSUB 400
1650 PRINT "SUR LA GAUCHE, ";
1660 X=2
1670 GOSUB 400
1680 GOTO 620
1690 RETURN
1700 DATA 361,4,4,2,389,4,3,3,206,3,4,2,500,5,7,2
1702 DATA 408,4,2,4,359,4,6,4,424,4,4,2,388,4,4,4
1704 DATA 196,3,7,2,400,4,7,2,560,5,7,2,132,3,2,2
1706 DATA 357,4,4,4,294,4,2,4,475,5,2,3,375,4,4,2
1708 DATA 180,3,6,2,550,5,6,6
1710 PRINT
1750 G2=G2+S1
1760 PRINT "LE PAR TOTAL POUR";F-1;"TROUS EST DE";G3;CHR$(8);
     ". VOTRE TOTAL EST DE";G2;
1761 IF G3=G2 THEN PRINT "( EGAL AU PAR )."
1762 IF G3>G2 THEN PRINT "(";(G3-G2);"SOUS LE PAR )."
1763 IF G3<G2 THEN PRINT "(";(G2-G3);"AU DSSUS DU PAR )."
1768 IF G1=F-1 THEN 1770
1769 GOTO 292
1770 END
```

Gomoko

GOMOKO ou GOMOKU est un jeu oriental traditionnel qui se joue à deux sur une grille de lignes entrecroisées (19 lignes de gauche à droite, 19 de haut en bas, constituant 361 intersections en tout). Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, le joueur peut placer une marque sur l'une des intersections (l'un des joueurs utilise des marques blanches, l'autre des marques noires). Le but du jeu est d'aligner cinq marques adjacentes, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Malheureusement, ce programme ne fait pas de l'ordinateur un très bon joueur. Il ne sait pas si vous êtes sur le point de gagner ou bien même, qui a gagné. Pourtant, certains de ses coups vous étonneront.

L'auteur original de ce programme est Peter Sessions de la People's Computer Company.

```
                                GOMOKO
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



SOYEZ LE BIENVENU AU JEU ORIENTAL DE GOMOKO.

LE JEU SE JOUE SUR UNE GRILLE NxN DONT VOUS FIXEZ LA TAILLE
DU COTE.  DURANT LA PARTIE, VOUS POUVEZ PLACER UNE MARQUE
SUR L'UNE DES INTERSECTIONS. LE BUT DU JEU EST D'ALIGNER
5 MARQUES ADJACENTES -- HORIZONTALEMENT, VERTICALEMENT, OU
EN DIAGONALE.  SUR LE DIAGRAMME DE JEU, VOS COUPS SONT MARQUES
PAR DES '1' ET CEUX DE L'ORDINATEUR PAR DES '2'.

L'ORDINATEUR NE GARDE PAS TRACE DU GAGNANT.
POUR FINIR LA PARTIE, ENTREZ -1,-1 COMME COUP A JOUER.

DIMENSION DE VOTRE TABLE A JOUER (MIN 7/ MAX 19)? 10

NOUS JOUONS TOUR A TOUR.  COMMENCEZ...

VOTRE COUP (I,J)? 4,3             VOTRE COUP (I,J)? 5,4

 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  1  0  0  0  0  0  0  0     0  0  1  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  2  0  0  0  0  0  0  0     0  0  2  1  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  2  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0

VOTRE COUP (I,J)? 4,4             VOTRE COUP (I,J)? 4,5

 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  2  0  0  0  0  0  0     0  0  0  2  0  0  0  0  0  0
 0  0  1  1  0  0  0  0  0  0     0  0  1  1  1  0  0  0  0  0
 0  0  2  1  0  0  0  0  0  0     0  0  2  1  2  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  2  0  0  0  0  0     0  0  0  0  2  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0

VOTRE COUP (I,J)? 4,6             VOTRE COUP (I,J)? 4,7

 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  2  0  0  0  0  0  0     0  0  0  2  0  0  0  0  0  0
 0  0  1  1  1  1  0  0  0  0     0  0  1  1  1  1  1  0  0  0
 0  0  2  1  2  2  0  0  0  0     0  0  2  1  2  2  2  0  0  0
 0  0  0  0  2  0  0  0  0  0     0  0  0  0  2  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0  0  0     0  0  0  0  0  0  0  0  0  0

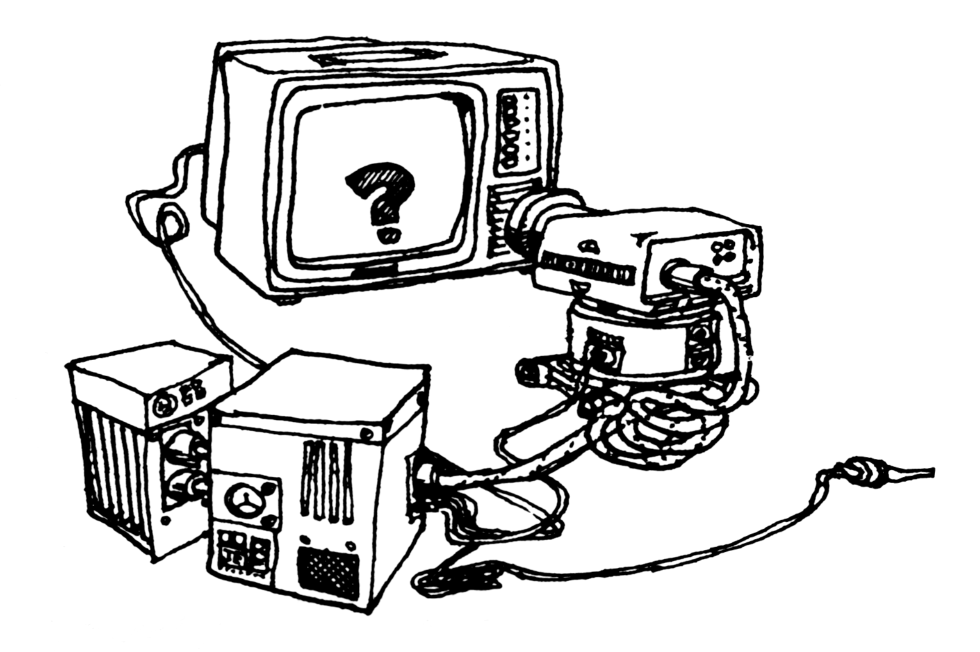
                                  VOTRE COUP (I,J)? -1,-1

                                  MERCI POUR LA PARTIE!!

                                  VOUS REJOUEZ ? N
```

```
2 PRINT TAB(33);"GOMOKO":PRINT
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT:PRINT:PRINT
8 DIM A(19,19)
10 PRINT "SOYEZ LE BIENVENU AU JEU ORIENTAL DE GOMOKO."
20 PRINT: PRINT "LE JEU SE JOUE SUR UNE GRILLE NxN DONT VOUS FIXEZ LA TAILLE"
30 PRINT "DU COTE.  DURANT LA PARTIE, VOUS POUVEZ PLACER UNE MARQUE"
40 PRINT "SUR L'UNE DES INTERSECTIONS. LE BUT DU JEU EST D'ALIGNER"
50 PRINT "5 MARQUES ADJACENTES -- HORIZONTALEMENT, VERTICALEMENT, OU"
60 PRINT "EN DIAGONALE.  SUR LE DIAGRAMME DE JEU, VOS COUPS SONT MARQUES"
70 PRINT "PAR DES '1' ET CEUX DE L'ORDINATEUR PAR DES '2'."
80 PRINT: PRINT "L'ORDINATEUR NE GARDE PAS TRACE DU GAGNANT."
90 PRINT "POUR FINIR LA PARTIE, ENTREZ -1,-1 COMME COUP A JOUER.": PRINT
110 PRINT "DIMENSION DE VOTRE TABLE A JOUER (MIN 7/ MAX 19)";: INPUT N
115 IF N>6 THEN 117
116 GOTO 120
117 IF N<20 THEN 210
120 PRINT "JE REPETE,  MINIMUM  7,  MAXIMUM  19.": GOTO 110
210 FOR I=1 TO N:FOR J=1 TO N: A(I,J)=0: NEXT J: NEXT I
300 PRINT: PRINT "NOUS JOUONS TOUR A TOUR.  COMMENCEZ...": PRINT
310 PRINT "VOTRE COUP (I,J)";: INPUT I,J
315 PRINT
320 IF I=-1 THEN 980
330 X=I: Y=J: GOSUB 910: IF L=1 THEN 410
340 PRINT "COUP INTERDIT.  RECOMMENCEZ...": GOTO 310
410 IF A(I,J)=0 THEN 440
420 PRINT "CROISEMENT DEJA OCCUPE .  RECOMMENCEZ...": GOTO 310
440 A(I,J)=1
500 REM *** L'ORDINATEUR JOUE DE FACON REFLECHIE ***
510 FOR E=-1 TO 1: FOR F=-1 TO 1: IF E+F-E*F=0 THEN 590
540 X=I+F: Y=J+F: GOSUB 910
570 IF L=0 THEN 590
580 IF A(X,Y)=1 THEN 710
590 NEXT F: NEXT E
600 REM *** L'ORDINATEUR JOUE AU HASARD ***
610 X=INT(N*RND(1)+1): Y=INT(N*RND(1)+1): GOSUB 910: IF L=0 THEN 610
650 IF A(X,Y)<>0 THEN 610
660 A(X,Y)=2: GOSUB 810: GOTO 310
710 X=I-E: Y=J-F: GOSUB 910
750 IF L=0 THEN 610
760 GOTO 650
800 REM *** AFFICHAGE DU TABLEAU ***
810 FOR I=1 TO N: FOR J=1 TO N: PRINT A(I,J);
840 NEXT J: PRINT: NEXT I: PRINT: RETURN
910 L=1: IF X<1 THEN 970
920 IF X>N THEN 970
930 IF Y<1 THEN 970
940 IF Y>N THEN 970
950 RETURN
970 L=0: RETURN
980 PRINT: PRINT "MERCI POUR LA PARTIE!!"
985 INPUT "VOUS REJOUEZ ";Q$
990 IF LEFT$(Q$,1)="Y" THEN 110
999 END
```

Guess (Devinez)



Dans le programme GUESS, l'ordinateur choisit aléatoirement un nombre compris entre 1 et une limite que vous aurez fixée. Vous devez alors essayer de deviner le nombre choisi par l'ordinateur en utilisant les indications qu'il vous donne.

Vous devriez pouvoir deviner le chiffre en un nombre d'essais inférieurs à ceux utilisés pour sa représentation en notation binaire, c'est-à-dire en base 2. Cela devrait vous donner une indication quant à la technique optimale de recherche.

GUESS a été transformé à partir du programme original en FOCAL qui apparaissait dans le livre *Computers in the classroom* de Walt Koetke de Lexington High School, Lexington, Massachusetts.

```
1 PRINT CHR$(26);TAB(33);"GUESS":PRINT
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
4 PRINT "CE JEU CONSISTE A DEVINER UN NOMBRE. JE PENSERAI A UN NOMBRE COMPRIS"
5 PRINT "ENTRE 1 ET UNE LIMITE DE VOTRE CHOIX."
6 PRINT "IL FAUDRA ALORS QUE VOUS LE TROUVIEZ."
7 PRINT:PRINT "POUR QUITTER LA PARTIE, ENTREZ UN NOMBRE NEGATIF.":PRINT
8 PRINT "QUELLE LIMITE FIXEZ VOUS";
9 INPUT L
10 PRINT
11 L1=INT(LOG(L)/LOG(2))+1
12 PRINT "JE PENSE A UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET";L;CHR$(8);"."
13 G=1
14 PRINT "A VOUS DE LE TROUVER MAINTENANT."
15 M=INT(L*RND(1)+1)
20 INPUT N
21 IF N>0 THEN 25
22 GOSUB 70
23 PRINT:INPUT "MERCI POUR LA PARTIE. VOULEZ VOUS REJOUER";ANS$:
   IF LEFT$(ANS$,1)="Y" THEN 1 ELSE PRINT:PRINT "AU REVOIR.":PRINT:RUN "MENU"
25 IF N=M THEN 50
30 G=G+1
31 IF N>M THEN 40
32 PRINT "TROP FAIBLE. PROPOSEZ UN NOMBRE PLUS FORT."
33 GOTO 20
40 PRINT "TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE."
42 GOTO 20
50 PRINT "CA Y EST! VOUS L'AVEZ TROUVE EN";G;"ESSAIS."
52 IF G<L1 THEN 58
54 IF G=L1 THEN 60
56 PRINT "VUS AURIEZ PU LE TROUVER EN";L1;"COUPS SEULEMENT."
57 GOTO 65
58 PRINT "TRES ";
60 PRINT "BON."
65 GOSUB 70
66 GOTO 12
70 FOR H=1 TO 5
71 PRINT
72 NEXT H
73 RETURN
99 END
```

```
                                GUESS
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE JEU CONSISTE A DEVINER UN NOMBRE. JE PENSERAI A UN NOMBRE COMPRIS
ENTRE 1 ET UNE LIMITE DE VOTRE CHOIX.
IL FAUDRA ALORS QUE VOUS LE TROUVIEZ.

POUR QUITTER LA PARTIE, ENTREZ UN NOMBRE NEGATIF.

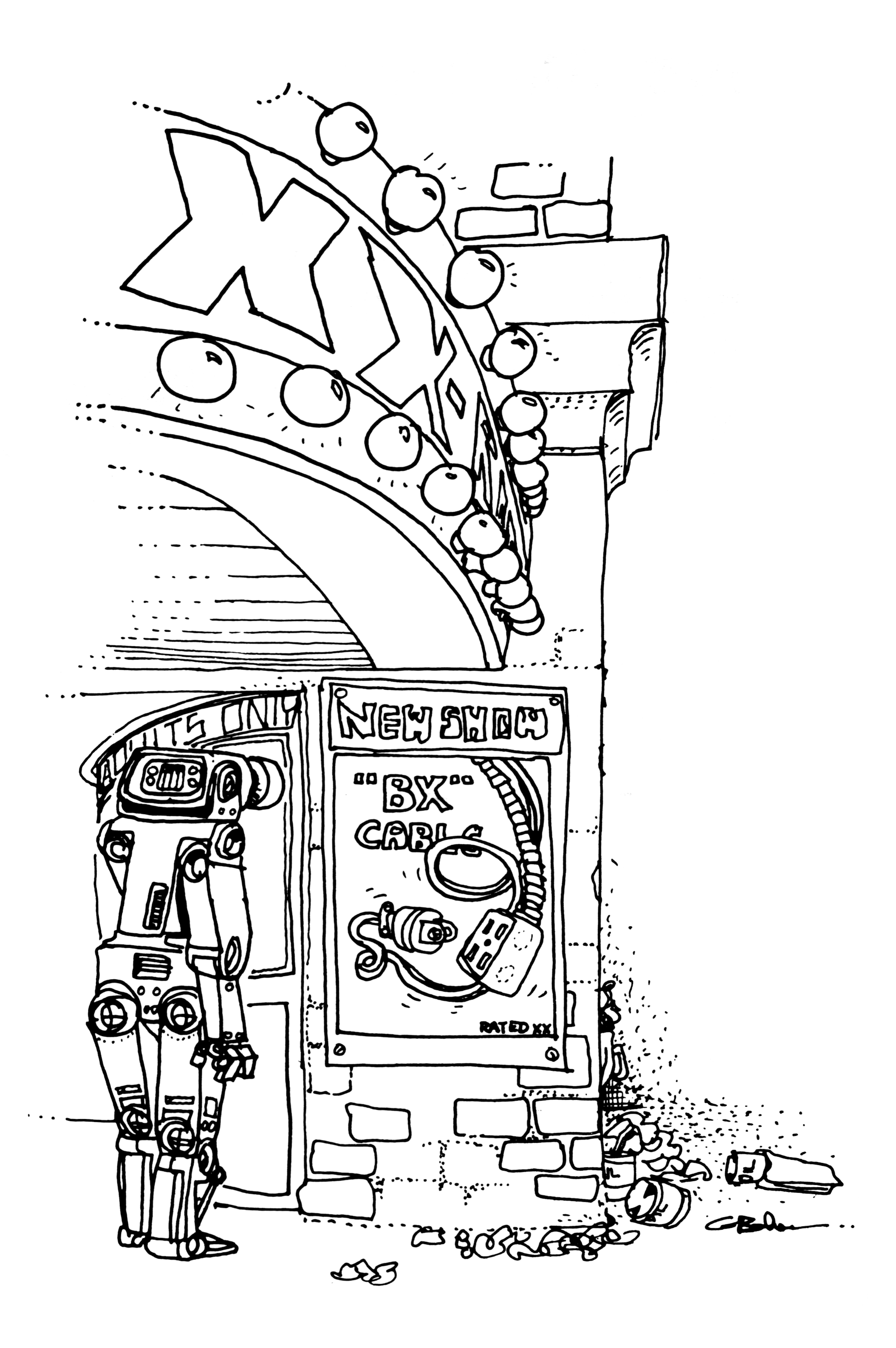
QUELLE LIMITE FIXEZ VOUS? 200

JE PENSE A UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET 200.
A VOUS DE LE TROUVER MAINTENANT.
? 100
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 50
CA Y EST! VOUS L'AVEZ TROUVE EN 2 ESSAIS.
TRES BON.
```

```
JE PENSE A UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET 200.
A VOUS DE LE TROUVER MAINTENANT.
? 100
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 50
TROP FAIBLE. PROPOSEZ UN NOMBRE PLUS FORT.
? 75
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 62
CA Y EST! VOUS L'AVEZ TROUVE EN 4 ESSAIS.
TRES BON.


JE PENSE A UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET 200.
A VOUS DE LE TROUVER MAINTENANT.
? 100
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 50
TROP FAIBLE. PROPOSEZ UN NOMBRE PLUS FORT.
? 75
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 62
TROP FAIBLE. PROPOSEZ UN NOMBRE PLUS FORT.
? 69
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 66
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 64
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 63
CA Y EST! VOUS L'AVEZ TROUVE EN 8 ESSAIS.
BON.


JE PENSE A UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET 200.
A VOUS DE LE TROUVER MAINTENANT.
? 100
TROP FAIBLE. PROPOSEZ UN NOMBRE PLUS FORT.
? 150
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 125
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 112
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 106
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 103
TROP FAIBLE. PROPOSEZ UN NOMBRE PLUS FORT.
? 105
TROP GRAND. FAITES MOI UNE PROPOSITION PLUS BASSE.
? 104
CA Y EST! VOUS L'AVEZ TROUVE EN 8 ESSAIS.
BON.
```


ULTS ONLY
NEW SHOW
"BX"
CABL
RATED XX

Gunner (Le tireur d'élite)

GUNNER vous permet d'ajuster le tir d'un canon pour détruire une cible fixe. Vous spécifiez le nombre de degrés de pointage en hauteur de votre arme; 45 degrés vous donnent le maximum de portée. Au-dessus ou en-dessous, vous en avez moins.

Vous avez jusqu'à cinq tirs pour détruire l'ennemi avant qu'il ne vous détruise. La portée du canon varie entre 20 000 et 60 000 yards et le champ d'explosion est de 100 yards. Vous devez fixer le pointage en hauteur à environ 0.2 degrés pour atteindre votre cible.

Tom Kloos du Musée de la Science et de l'Industrie de l'Oregon à Portland est l'auteur original de GUNNER. Des modifications considérables ont été ajoutées par David Ahl.

```
10 PRINT TAB(30);"GUNNER":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
130 PRINT "VOUS ETES L'OFFICIER CHARGE DE DONNER DES ORDRES AUX SERVANTS"
140 PRINT "D'UN CANON, FIXANT LA HAUSSE (EN DEGRES) QUI D'APRES VOUS"
150 PRINT "ENVERRA LE PROJECTILE SUR L'OBJECTIF.  TOUT COUP A LINTERIEUR"
160 PRINT "DES 100 YARDS DU BUT, DETRUIT CELUI-CI." : PRINT
170 R=INT(40000!*RND(1)+20000)
180 PRINT "LA PORTEE MAXIMUM DE VOTRE CANON EST DE";:PRINT USING "###,###";R;:
    PRINT " YARDS."
185 Z=0
190 PRINT
195 S1=0
200 T=INT(R*(.1+.8*RND(1)))
210 S=0
220 GOTO 370
230 PRINT "LA HAUSSE MINIMUM EST DE 1 DEGRE."
240 GOTO 390
250 PRINT "LA HAUSSE MAXIMUM EST DE 89 DEGRES."
260 GOTO 390
270 PRINT "COUP TROP LONG DE ";:PRINT USING "##,###";ABS(E);:PRINT " YARDS."
280 GOTO 390
290 PRINT "COUP COURT DE ";:PRINT USING "##,###";ABS(E);:PPINT " YARDS."
300 GOTO 390
320 PRINT "*** OBJECTIF ANEANTI ***  ";S;"MUNITIONS DEPENSEES."
325 S1=S1+S
330 IF Z=4 THEN 490
340 Z=Z+1
345 PRINT
350 PRINT "LE GUETTEUR AVANCE A REPERE UNE AUTRE ACTIVITE ENNEMIE..."
360 GOTO 200
370 PRINT "LA DISTANCE DU BUT EST ";:PRINT USING "##,###";T;:PRINT " YARDS."
380 PRINT
390 PRINT
400 INPUT "HAUSSE";B
420 IF B>89 THEN 250
430 IF B<1 THEN 230
440 S=S+1
442 IF S<6 THEN 450
444 PRINT:PRINT "BOUM !!!!   VOUS VENEZ D'ETRE DETRUIT PAR ";
446 PRINT "L'ENNEMI." : PRINT : PRINT : PRINT : GOTO 495
450 B2=2*B/57.3 : I=R*SIN(B2) : X=T-I : E=INT(X)
460 IF ABS(E)<100 THEN 320
470 IF E>100 THEN 290
480 GOTO 270
490 PRINT : PRINT : PRINT "TOTAL MUNITIONS DEPENSEES:";S1
492 IF S1>18 THEN 495
493 PRINT "JOLI TRAVAIL !!" : GOTO 500
495 PRINT "FERIEZ MIEUX DE REGAGNER FORT SILL POUR UN COURS DE MISE A NIVEAU!"
500 PRINT : INPUT "ON REMET CA (Y OU N)";Z$
510 IF LEFT$(Z$,1)="Y" THEN 170
520 PRINT:PRINT "OK.  RETOUR AU CAMP DE BASE.":PRINT
999 END
```

```
                              GUNNER

               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES L'OFFICIER CHARGE DE DONNER DES ORDRES AUX SERVANTS
D'UN CANON, FIXANT LA HAUSSE (EN DEGRES) QUI D'APRES VOUS
ENVERRA LE PROJECTILE SUR L'OBJECTIF.  TOUT COUP A LINTERIEUR
DES 100 YARDS DU BUT, DETRUIT CELUI-CI.

LA PORTEE MAXIMUM DE VOTRE CANON EST DE 29,804 YARDS.

LA DISTANCE DU BUT EST 10,252 YARDS.


HAUSSE? 20
COUP TROP LONG DE  8,905 YARDS.

HAUSSE? 8
COUP COURT DE  2,037 YARDS.

HAUSSE? 10
*** OBJECTIF ANEANTI ***   3 MUNITIONS DEPENSEES.

LE GUETTEUR AVANCE A REPERE UNE AUTRE ACTIVITE ENNEMIE...
LA DISTANCE DU BUT EST 10,416 YARDS.


HAUSSE? 10.2
*** OBJECTIF ANEANTI ***   1 MUNITIONS DEPENSEES.

LE GUETTEUR AVANCE A REPERE UNE AUTRE ACTIVITE ENNEMIE...
LA DISTANCE DU BUT EST 15,263 YARDS.


HAUSSE? 14
COUP COURT DE  1,271 YARDS.

HAUSSE? 15
COUP COURT DE    361 YARDS.

HAUSSE? 15.2
COUP COURT DE    182 YARDS.

HAUSSE? 15.3
*** OBJECTIF ANEANTI ***   4 MUNITIONS DEPENSEES.

LE GUETTEUR AVANCE A REPERE UNE AUTRE ACTIVITE ENNEMIE...
LA DISTANCE DU BUT EST  4,370 YARDS.


HAUSSE? 3
COUP COURT DE  1,254 YARDS.

HAUSSE? 3.5
COUP COURT DE    738 YARDS.

HAUSSE? 4
COUP COURT DE    222 YARDS.

HAUSSE? 4.2
*** OBJECTIF ANEANTI ***   4 MUNITIONS DEPENSEES.

LE GUETTEUR AVANCE A REPERE UNE AUTRE ACTIVITE ENNEMIE...
LA DISTANCE DU BUT EST 21,790 YARDS.


HAUSSE? 30
COUP TROP LONG DE  4,020 YARDS.

HAUSSE? 28
COUP TROP LONG DE  2,918 YARDS.

HAUSSE? 25
COUP TROP LONG DE  1,040 YARDS.

HAUSSE? 24
COUP TROP LONG DE    358 YARDS.

HAUSSE? 23.7
COUP TROP LONG DE    148 YARDS.

HAUSSE? 23.5

BOUM !!!!   VOUS VENEZ D'ETRE DETRUIT PAR L'ENNEMI.


FERIEZ MIEUX DE REGAGNER FORT SILL POUR UN COURS DE MISE A NIVEAU!

ON REMET CA (Y OU N)? N

OK.  RETOUR AU CAMP DE BASE.
```

Hammurabi

Dans ce jeu, vous donnez les instructions à l'administrateur de Sumer, Hammurabi, pour gérer la ville. La ville a au départ 1 000 acres, 100 habitants et 3 000 boisseaux de grain en réserve.

Vous pouvez acheter et vendre des terres à vos villes ou états voisins, en échange de boisseaux de grain — le prix varie entre 17 et 26 boisseaux par acre. Vous devez aussi vous servir du grain pour nourrir votre population et pour ensemencer la culture de l'année prochaine.

Vous vous apercevrez rapidement qu'un certain nombre de personnes ne peuvent entretenir qu'une certaine superficie de terres et qu'elles meurent de faim si elles ne sont pas assez nourries. Vous aurez aussi à faire face à l'imprévisible tel que la peste, les rats qui détruisent les réserves de grain et les mauvaises récoltes. Vous vous rendez compte dans ce jeu, que la gestion de quelques ressources n'est pas un travail insignifiant sur une période de disons 10 ans. La crise de densité de population se fait jour très rapidement.

Ce programme a été à l'origine écrit en FOCAL à DEC, l'auteur est inconnu. David Ahl l'a transformé en BASIC et cette version a bénéficié d'une expérience performante de 10 années. Si vous désirez changer un des facteurs, les commentaires approfondis de ce programme devraient rendre une modification assez directe.

Remarque pour les historiens en herbe : quelque part en cours de route un *m* a été oublié dans l'orthographe d'Hammurabi dans la version de Ahl du programme ordinateur. Cette erreur s'est propagée jusqu'à ce qu'une génération d'étudiants qui ont utilisé ce programme, pense maintenant qu'Hammurabi n'est pas orthographié correctement.

```
                                HAMURABI
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



TENTEZ DE GOUVERNER L'ANCIENNE SUMER
POUR UNE DUREE DE FONCTIONS DE 10 ANNEES.



HAMURABI:  J'AI LHONNEUR DE VOUS INFORMER DES FAITS SUIVANTS,
L'ANNEE 1, PERSONNE N'EST MORT DE FAIM ET 5 PERSONNES SONT
 VENUES A LA VILLE.
DE SORTE QUE LA POPULATION EST MAINTENANT DE 100.
LA VILLE A MAINTENANT 1,000 ACRES.
VOUS AVEZ MOISSONNE 3 BOISSEAUX PAR ACRE.
LES RATS ONT MANGE 200 BOISSEAUX.
MAINTENANT VOUS AVEZ 2,800 BOISSEAUX EN RESERVE.

LES VENTES DE TERRE SE FONT A 19 BOISSEAUX L'ACRE.
COMBIEN D'ACRES DESIREZ VOUS ACQUERIR? 20

COMBIEN DE BOISSEAUX RESERVEZ VOUS A LA NOURRITURE DE VOTRE PEUPLE?
                                                                1400
COMBIEN D'ACRES VOULEZ VOUS ENSEMENCER? 500

HAMURABI:  J'AI LHONNEUR DE VOUS INFORMER DES FAITS SUIVANTS,
L'ANNEE 2, 30 PERSONNES SONT MORTES DE FAIM ET 7
PERSONNES SONT VENUES A LA VILLE.
UNE PESTE HORRIBLE A FRAPPE!  LA MOITIE DES GENS SONT MORTS.
DE SORTE QUE LA POPULATION EST MAINTENANT DE 38.
LA VILLE A MAINTENANT 1,020 ACRES.
VOUS AVEZ MOISSONNE 2 BOISSEAUX PAR ACRE.
LES RATS ONT MANGE 385 BOISSEAUX.
MAINTENANT VOUS AVEZ 1,385 BOISSEAUX EN RESERVE.

LES VENTES DE TERRE SE FONT A 24 BOISSEAUX L'ACRE.
COMBIEN D'ACRES DESIREZ VOUS ACQUERIR? 0
COMBIEN D'ACRES VOULEZ VOUS VENDRE? 20

COMBIEN DE BOISSEAUX RESERVEZ VOUS A LA NOURRITURE DE VOTRE PEUPLE? 500

COMBIEN D'ACRES VOULEZ VOUS ENSEMENCER? 150


HAMURABI:  J'AI LHONNEUR DE VOUS INFORMER DES FAITS SUIVANTS,
L'ANNEE 3, 13 PERSONNES SONT MORTES DE FAIM ET 28
PERSONNES SONT VENUES A LA VILLE.
DE SORTE QUE LA POPULATION EST MAINTENANT DE 53.
LA VILLE A MAINTENANT 1,000 ACRES.
VOUS AVEZ MOISSONNE 3 BOISSEAUX PAR ACRE.
LES RATS ONT MANGE 645 BOISSEAUX.
MAINTENANT VOUS AVEZ 1,095 BOISSEAUX EN RESERVE.

LES VENTES DE TERRE SE FONT A 24 BOISSEAUX L'ACRE.
COMBIEN D'ACRES DESIREZ VOUS ACQUERIR? 0
COMBIEN D'ACRES VOULEZ VOUS VENDRE? 0

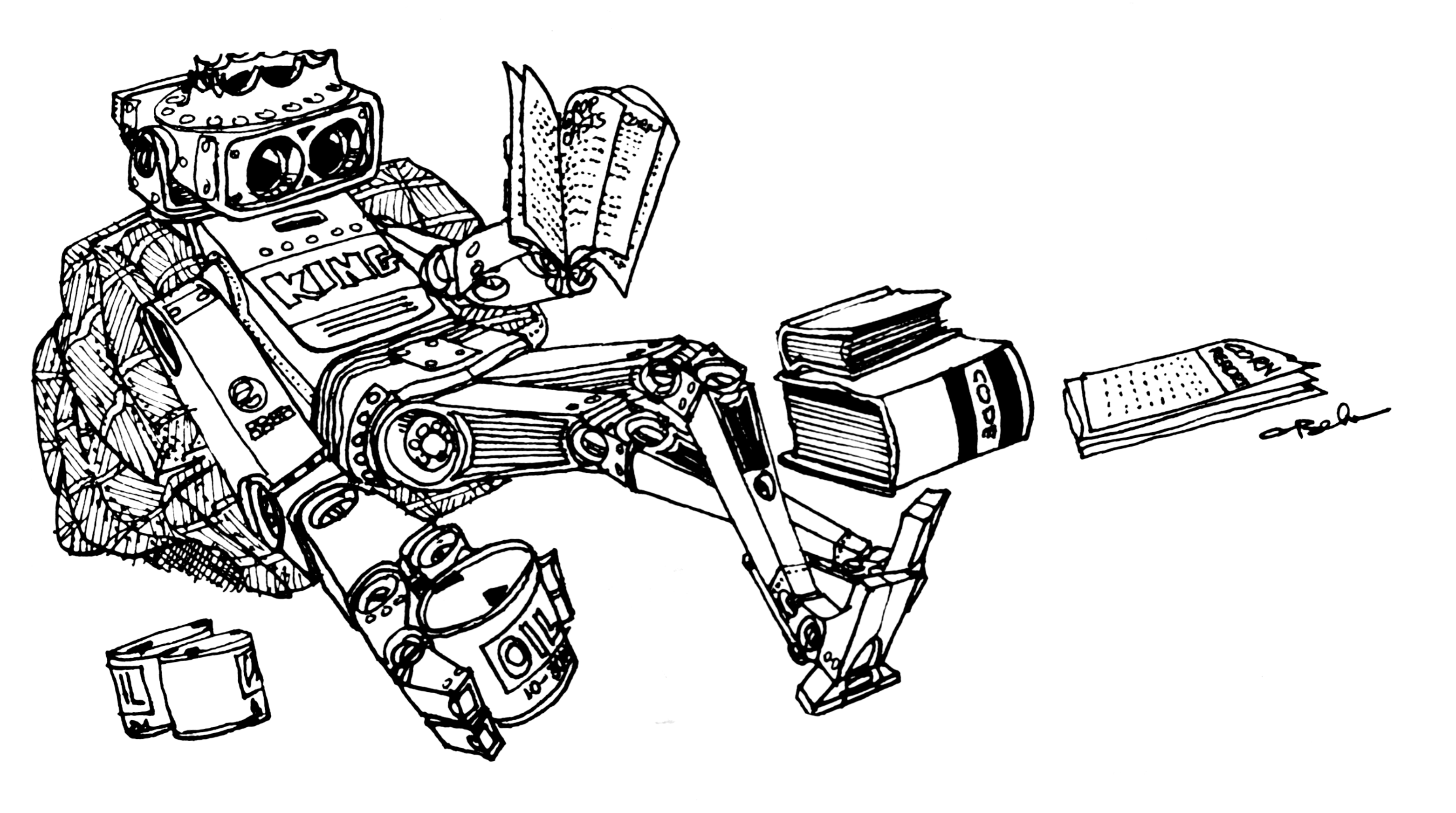
COMBIEN DE BOISSEAUX RESERVEZ VOUS A LA NOURRITURE DE VOTRE PEUPLE? 500

COMBIEN D'ACRES VOULEZ VOUS ENSEMENCER? 200

EN UN AN 28 PERSONNES SONT MORTES DE FAIM GRACE A VOUS!!!
EN RAISON DE CETTE EXTREME INCOMPETENCE, NON SEULEMENT VOUS AVEZ
ETE REVOQUE ET JETE DEHORS, MAIS ENCORE VOUS AVEZ ETE
DECLARE PLAIE NATIONALE!!!!

ET BIEN, ADIEU MAINTENANT.
```

```
10 PRINT TAB(32);"HAMURABI":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT "TENTEZ DE GOUVERNER L'ANCIENNE SUMER"
50 PRINT "POUR UNE DUREE DE FONCTIONS DE 10 ANNEES.":PRINT
60 D1=0: P1=0
70 Z=0: P=95:S=2800: H=3000: E=H-S
80 Y=3: A=H/Y: I=5: Q=1
90 D=0
100 PRINT:PRINT
103 PRINT "HAMURABI:  J'AI LHONNEUR DE VOUS INFORMER DES FAITS SUIVANTS,":Z=Z+1
110 PRINT "L'ANNEE";Z;CHR$(8);",";
111 IF D=0 THEN PRINT " PERSONNE N'EST MORT DE FAIM ET"; ELSE
    IF D=1 THEN PRINT "1 PERSONNE EST MORTE DE FAIM ET"; ELSE
    PRINT D;"PERSONNES SONT MORTES DE FAIM ET";
112 IF I=0 THEN PRINT "PERSONNE NE S'EST INSTALLE DANS LA VILLE." ELSE
    IF I=1 THEN PRINT "1 PERSONNE EST VENUE A LA VILLE." ELSE
    PRINT I;"PERSONNES SONT VENUES A LA VILLE."
120 P=P+I
130 IF Q>0 THEN 160
140 P=INT(P/2)
150 PRINT "UNE PESTE HORRIBLE A FRAPPE!  LA MOITIE DES GENS SONT MORTS."
160 PRINT "DE SORTE QUE LA POPULATION EST MAINTENANT DE";P;CHR$(8);"."
170 PRINT "LA VILLE A MAINTENANT ";:IF A<1000 THEN PRINT USING "###";A; ELSE
    IF A>=1000 AND A<10000 THEN PRINT USING "#,###";A; ELSE IF A>=10000
    THEN PRINT USING "##,###";A;
171 PRINT " ACRES."
180 IF Y=0 THEN PRINT "LA MOISSON N'A PRODUIT AUCUN GRAIN." ELSE
    IF Y=1 THEN PRINT "VOUS AVEZ MOISSONNE 1 BOISSEAU PAR ACRE." ELSE
    PRINT "VOUS AVEZ MOISSONNE";Y;"BOISSEAUX PAR ACRE."
190 IF E=0 THEN PRINT "LES RATS N'ONT PAS MANGE DE GRAIN." ELSE
    PRINT "LES RATS ONT MANGE";E;"BOISSEAUX."
200 PRINT "MAINTENANT VOUS AVEZ ";:IF S<1000 THEN PRINT USING "###";S; ELSE
    IF S>=1000 AND S<10000 THEN PRINT USING "#,###";S; ELSE IF S>=10000
    THEN PRINT USING "##,###";S;
201 PRINT " BOISSEAUX EN RESERVE.":PRINT
210 IF Z=11 THEN 970
220 C=INT(10*RND(1)): Y=C+17
230 PRINT "LES VENTES DE TERRE SE FONT A";Y;"BOISSEAUX L'ACRE."
240 PRINT "COMBIEN D'ACRES DESIREZ VOUS ACQUERIR";
250 INPUT Q: IF Q<0 THEN 940
260 IF Y*Q<=S THEN 290
270 GOSUB 870
280 GOTO 240
290 IF Q=0 THEN 320
```




```
300 A=A+Q: S=S-Y*Q: C=0
310 GOTO 380
320 PRINT "COMBIEN D'ACRES VOULEZ VOUS VENDRE";
330 INPUT Q: IF Q<0 THEN 940
340 IF Q<A THEN 370
350 GOSUB 900
360 GOTO 320
370 A=A-Q: S=S+Y*Q: C=0
380 PRINT
390 PRINT "COMBIEN DE BOISSEAUX RESERVEZ VOUS A LA NOURRITURE DE
400 INPUT Q                                         VOTRE PEUPLE";
410 IF Q<0 THEN 940
420 REM *** ESSAI D'UTILISER PLUS DE GRAIN QU'IL Y EN A DS LES SILOS?
430 IF Q<=S THEN 460
440 GOSUB 870
450 GOTO 390
460 S=S-Q: C=1: PRINT
470 PRINT "COMBIEN D'ACRES VOULEZ VOUS ENSEMENCER";
480 INPUT D: IF D=0 THEN 630
490 IF D<0 THEN 940
500 REM *** ESSAI DE SEMER PLUS D'ACRES QUE VOUS N'EN POSSEDEZ?
510 IF D<=A THEN 550
520 GOSUB 900
530 GOTO 470
540 REM *** ASSEZ DE GRAIN POUR LES SEMENCES?
550 IF INT(D/2)<=S THEN 590
560 GOSUB 870
570 GOTO 470
580 REM *** ASSEZ DE MONDE POUR S'OCCUPER DES RECOLTES?
590 IF D<10*P THEN 620
600 PRINT "MAIS VOUS N'AVEZ QUE";P;"PERSONNES POUR LES TRAVAUX
603 PRINT "  DONC,"                                 DES CHAMPS!";
610 GOTO 470
620 S=S-INT(D/2)
630 GOSUB 920
640 REM *** UNE MERVEILLEUSE MOISSON!
650 Y=C: H=D*Y: E=0
660 GOSUB 920
670 IF INT(C/2)<>C/2 THEN 700
680 REM *** LES RATS SE DECHAINENT!!
690 E=INT(S/C)
700 S=S-E+H
710 GOSUB 920
720 REM *** AYONS QUELQUES ENFANTS
730 I=INT(C*(20*A+S)/P/100+1)
740 REM *** COMBIEN DE PERSONNES ONT LE VENTRE PLEIN?
750 C=INT(Q/20)
760 REM *** HORREUR, 15% DE CHANCE DE PESTE
770 Q=INT(10*(2*RND(1)-.3))
780 IF P<C THEN 90
790 REM *** FAMINE SUFFISANTE POUR DESTITUTION?
800 D=P-C: IF D>.45*P THEN 830
810 P1=((Z-1)*P1+D*100/P)/Z
820 P=C: D1=D1+D: GOTO 100
830 PRINT: PRINT "EN UN AN";D;"PERSONNES SONT MORTES DE FAIM GRACE A VOUS!!!"
840 PRINT "EN RAISON DE CETTE EXTREME INCOMPETENCE, NON SEULEMENT VOUS AVEZ"
850 PRINT "ETE REVOQUE ET JETE DEHORS, MAIS ENCORE VOUS AVEZ ETE"
860 PRINT "DECLARE PLAIE NATIONALE!!!!": GOTO 1170
870 PRINT "HAMURABI:  REFLECHISSEZ.  VOUS N'AVEZ QUE"
880 PRINT S;"BOISSEAUX DE GRAIN.  DONC,"
890 RETURN
900 PRINT "HAMURABI:  REFLECHISSEZ.  VOUS POSSEDEZ";A;"ACRES SEULEMENT. DONC,"
910 RETURN
920 C=INT(RND(1)*5)+1
930 RETURN
940 PRINT: PRINT "HAMURABI:  JE NE PUIS FAIRE CE QUE VOUS DEMANDEZ."
950 PRINT "TROUVEZ VOUS UN AUTRE SERVITEUR!!!!!"
960 GOTO 1170
970 PRINT "PENDANT VOS 10 ANNEES AUX AFFAIRES,";P1;"POUR CENT DE LA POPULATION"
980 PRINT "EST MORT DE FAIM CHAQUE ANNEE EN MOYENNE, SOIT UN TOTAL DE"
990 PRINT D1;"DECES!!": L=A/P
1000 PRINT "VOUS AVEZ DEBUTE AVEC 10 ACRES PAR PERSONNE POUR FINIR AVEC"
1010 PRINT L;"ACRES PAR PERSONNE.": PRINT
1020 IF P1>33 THEN 840
1030 IF L<7 THEN 840
1040 IF P1>10 THEN 1100
1050 IF L<9 THEN 1100
1060 IF P1>3 THEN 1130
1070 IF L<10 THEN 1130
1080 PRINT "FANTASTIQUE PERFORMANCE!!!  CHARLEMAGNE, DISRAELI, AND"
1090 PRINT "JEFFERSON ENSEMBLE N'AURAIENT PU FAIRE MIEUX!":GOTO 1170
1100 PRINT "VOTRE PERFORMANCE RIDICULISE NERON ET IVAN LE TERRIBLE."
1110 PRINT "LE PEUPLE(CE QU'IL EN RESTE) PENSE QUE VOUS ETES UN CHEF"
1120 PRINT "DETESTABLE ET FRANCHEMENT NE PEUT PAS VOUS VOIR!!":GOTO 1170
1130 PRINT "VOS RESULTATS AURAIENT PU ETRE MEILLEURS, MAIS VRAIMENT"
1140 PRINT "CE N'ETAIT PAS MAL. ";INT(P*.8*RND(1));"PERSONNES"
1150 PRINT "REVENT DE VOUS VOIR ASSASSINE MAIS NOUS AVONS TOUS NOS"
1160 PRINT "PETITS PROBLEMES."
1170 PRINT: FOR N=1 TO 10: PRINT CHR$(7);: NEXT N
1180 PRINT "ET BIEN, ADIEU MAINTENANT.": PRINT
1190 END
```

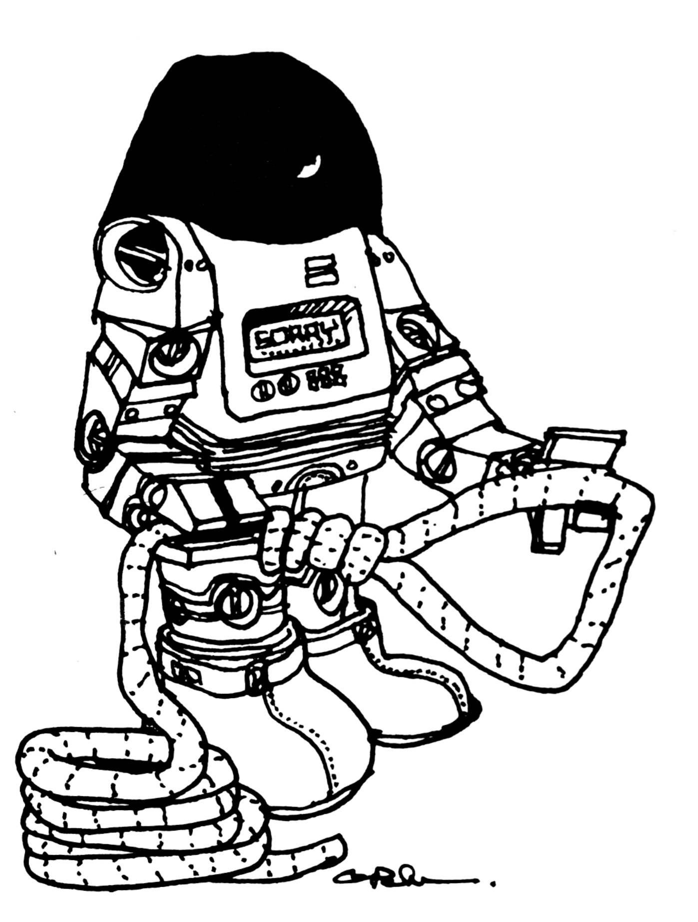
Hangman (Le pendu)

C'est une simulation du jeu du Pendu où l'on doit deviner des lettres. L'ordinateur choisit un mot, vous dit le nombre de lettres de ce mot et vous devinez ensuite ces lettres. Si vous avez bien deviné, l'ordinateur vous donne l'emplacement de ces lettres. Si vous vous êtes trompé, l'ordinateur commence à vous pendre. Vous avez droit à dix essais avant d'être complètement pendu :

- La tête
- Le corps
- Les deux bras
- Les deux jambes
- Les deux mains
- Les deux pieds.

Vous pouvez ajouter des mots dans les coordonnées data qui suivent l'instruction 508; cependant, si vous le faites, vous devez également changer le sélecteur de mots aléatoires à l'instruction 40.

David Ahl a modifié le programme créé par Kenneth Aupperle de Melville, New York, pour le présenter dans sa forme actuelle.




```
10 PRINT TAB(32);"HANGMAN"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
25 PRINT:PRINT:PRINT
30 DIM P$(12,12),L$(20),D$(20),N$(26),U(50)
40 C=1: N=50
50 FOR I=1 TO 20: D$(I)="-": NEXT I: M=0
60 FOR I=1 TO 26: N$(I)="": NEXT I
70 FOR I=1 TO 12: FOR J=1 TO 12: P$(I,J)=" ": NEXT J: NEXT I
80 FOR I=1 TO 12: P$(I,1)="X": NEXT I
90 FOR I=1 TO 7: P$(1,I)="X": NEXT: P$(2,7)="X"
95 IF C<N THEN 100
97 PRINT "VOUS AVEZ FAIT TOUS LES MOTS!!": STOP
100 Q=INT(N*RND(1))+1
110 IF U(Q)=1 THEN 100
115 U(Q)=1: C=C+1: RESTORE: T1=0
150 FOR I=1 TO Q: READ A$: NEXT I
160 L=LEN(A$): FOR I=1 TO LEN(A$): L$(I)=MID$(A$,I,1): NEXT I
170 PRINT "VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:"
180 FOR I=1 TO 26
183 PRINT N$(I);: IF N$(I+1)="" THEN 200
190 PRINT ",";
193 NEXT I
200 PRINT: PRINT: FOR I=1 TO L: PRINT D$(I);: NEXT I: PRINT: PRINT
210 INPUT "QUE SUGGEREZ VOUS";G$: R=0
220 FOR I=1 TO 26: IF N$(I)="" THEN 250
230 IF G$=N$(I) THEN PRINT "VOUS AVEZ DEJA PROPOSE CETTE LETTRE!": GOTO 170
240 NEXT I: PRINT "ERREUR PROGRAMME.  RELANCER L'EXECUTION.": STOP
250 N$(I)=G$: T1=T1+1
260 FOR I=1 TO L: IF L$(I)=G$ THEN 280
270 NEXT I: IF R=0 THEN 290
275 GOTO 300
280 D$(I)=G$: R=R+1: GOTO 270
290 M=M+1: GOTO 400
300 FOR I=1 TO L: IF D$(I)="-" THEN 320
310 NEXT I: GOTO 390
320 PRINT: FOR I=1 TO L: PRINT D$(I);: NEXT I: PRINT: PRINT
330 INPUT "VOTRE SUGGESTION POUR LE MOT";B$
340 IF A$=B$ THEN 360
350 PRINT "FAUX.  ESSAYEZ UNE AUTRE LETTRE.": PRINT: GOTO 170
360 PRINT "EXACT!!  CELA VOUS A PRIS";T1;"COUPS!"
370 INPUT "UN AUTRE MOT";W$: IF LEFT$(W$,1)="Y"" THEN 50
380 PRINT: PRINT "ON S'EST BIEN AMUSES!  A L'UN DE CES JOURS.": GOTO 999
390 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE LE MOT!": GOTO 370
400 PRINT: PRINT: PRINT"DESOLE, CETTE LETTRE N'EST PAS DANS LE MOT."
410 ON M GOTO 415,420,425,430,435,440,445,450,455,460
415 PRINT "D'ABORD,DESSINONS LA TETE": GOTO 470
420 PRINT "MAINTENANT LE CORPS.": GOTO 470
425 PRINT "ENSUITE UN BRAS.": GOTO 470
430 PRINT "ET CETTE FOIS-CI, L'AUTRE BRAS.": GOTO 470
435 PRINT "C'EST LE TOUR DE LA JAMBE DROITE.": GOTO 470
440 PRINT "ET PUIS, DESSINONS LA JAMBE GAUCHE.": GOTO 470
445 PRINT "AJOUTONS UNE MAIN.": GOTO 470
450 PRINT "PUIS L'AUTRE MAIN.": GOTO 470
455 PRINT "DESSINONS UN PIED": GOTO 470
460 PRINT "ET ENFIN L'AUTRE PIED -- VOUS ETES PENDU!!"
470 ON M GOTO 480,490,500,510,520,530,540,550,560,570
480 P$(3,6)="-": P$(3,7)="-": P$(3,8)="-": P$(4,5)="(": P$(4,6)="."
481 P$(4,8)=".":P$(4,9)=")":P$(5,6)="-":P$(5,7)="-":P$(5,8)="-":GOTO 580
490 FOR I=6 TO 9: P$(I,7)="X": NEXT I: GOTO 580
500 FOR I=4 TO 7: P$(I,I-1)="\": NEXT I: GOTO 580
510 P$(4,11)="/": P$(5,10)="/": P$(6,9)="/": P$(7,8)="/": GOTO 580
520 P$(10,6)="/": P$(11,5)="/": GOTO 580
530 P$(10,8)="\": P$(11,9)="\": GOTO 580
540 P$(3,11)="\": GOTO 580
550 P$(3,3)="/": GOTO 580
560 P$(12,10)="\": P$(12,11)="-": GOTO 580
570 P$(12,3)="-": P$(12,4)="/"
580 FOR I=1 TO 12: FOR J=1 TO 12: PRINT P$(I,J);: NEXT J
590 PRINT: NEXT I: PRINT: PRINT: IF M<>10 THEN 170
600 PRINT "DESOLE, VOUS AVEZ PERDU.  LE MOT ETAIT ";A$
610 PRINT "VOUS AVEZ RATE CELUI-CI. VOULEZ VOUS ";: GOTO 370
620 INPUT "TAPEZ Y OU N";Y$: IF LEFT$(Y$,1)="Y" THEN 50
700 DATA "MAL","SON","PUR","CAS","LOI","BOL","AMI"
710 DATA "LAID","PORT","CASE","VELU","SILO","AVEC","SALE"
720 DATA "PIZZA","CHOSE","BARON","EPAIS","COUDE","FAUTE","TIEDE"
730 DATA "BUDGET","ESPRIT","GROTTE","MALICE","POTEAU","ROGNON"
740 DATA "EXEMPLE","TENSION","QUININE","ESCORTE","CLAVIER","POTENCE"
750 DATA "TRIANGLE","PARAVENT","INCENDIE","AUTORITE","SEQUENCE"
760 DATA "MOUSTACHE","DANGEREUX","DIFFERENT","ADJOINDRE","INASSOUVI"
770 DATA "ENCOIGNURE","INCREDULITE","PREPARATEUR","ENROUEMENT"
780 DATA "MATRIMONIAL","ANATOMOPATHOLOGIQUE","ASTRONAUTIQUE"
990 PRINT "AU REVOIR, MAINTENANT"
999 END
```

HANGMAN

CREATIVE COMPUTING MORRISTOWN, NEW JERSEY

```
VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:


----

QUE SUGGEREZ VOUS? Z


DESOLE, CETTE LETTRE N'EST PAS DANS LE MOT.
D'ABORD, DSSINONS LA TETE
XXXXXXX
X     X
X    ---
X   (. .)
X    ---
X
X
X
X
X
X
X

VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:
Z

----

QUE SUGGEREZ VOUS? E

--E-

VOTRE SUGGESTION POUR LE MOT? PIED
FAUX.  ESSAYEZ UNE AUTRE LETTRE.

VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:
Z,E

--E-

QUE SUGGEREZ VOUS? L


DESOLE, CETTE LETTRE N'EST PAS DANS LE MOT.
MAINTENANT LE CORPS.
XXXXXXX
X     X
X    ---
X   (. .)
X    ---
X     X
X     X
X     X
X     X
X
X
X

VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:
Z,E,L

--E-

QUE SUGGEREZ VOUS? O


DESOLE, CETTE LETTRE N'EST PAS DANS LE MOT.
ENSUITE UN BRAS.
XXXXXXX
X     X
X    ---
X \ (. .)
X  \ ---
X   \ X
X    \X
X     X
X     X
X
X
X

VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:
Z,E,L,O

--E-

QUE SUGGEREZ VOUS? R


DESOLE, CETTE LETTRE N'EST PAS DANS LE MOT.
ET CETTE FOIS-CI, L'AUTRE BTAS.
XXXXXXX
X     X
X    ---
X \ (. .) /
X  \ --- /
X   \ X /
X    \X/
X     X
X     X
X
X
X

VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:
Z,E,L,O,R

--E-

QUE SUGGEREZ VOUS? S


DESOLE, CETTE LETTRE N'EST PAS DANS LE MOT.
C'EST LE TOUR DE LA JAMBE DROITE.
XXXXXXX
X     X
X    ---
X \ (. .) /
X  \ --- /
X   \ X /
X    \X/
X     X
X     X
X    /
X   /
X


VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:
Z,E,L,O,R,S

--E-

QUE SUGGEREZ VOUS? Z
VOUS AVEZ DEJA PROPOSE CETTE LETTRE!
VOICI LES LETTRES DEJA UTILISEES:
Z,E,L,O,R,S

--E-

QUE SUGGEREZ VOUS? V

-VE-

VOTRE SUGGESTION POUR LE MOT? AVEC
EXACT!!  CELA VOUS A PRIS 7 COUPS!
UN AUTRE MOT? N

ON S'EST BIEN AMUSES!  A L'UN DE CES JOURS.
```

Hello

Voici un modèle d'un des nombreux programmes de conversation. C'est, dans un sens, comme un programme CAI, sauf que ses réponses ne sont qu'une bonne partie de rire. Chaque fois qu'un ordinateur est exposé à un congrès ou à une conférence en présence de gens qui n'ont jamais utilisé d'ordinateur avant, les programmes de conversation semblent remporter la première place.

Dans ce programme précis, l'ordinateur vous conseille dans des domaines tels que la sexualité, la santé, l'argent ou le travail.

David Ahl est l'auteur de HELLO.

```
                                HELLO
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


HELLO.  JE SUIS UN ORDINATEUR, MA SPECIALITE EST LA 'CREATIVITE'.


QUEL EST DONC VOTRE NOM? TARTEMPION

DITES DONC, TARTEMPION, EST-CE QUE VOUS VOUS PLAISEZ ICI? N

OH, JE SUIS NAVRE D'ENTENDRE CA, TARTEMPION. PEUT-ETRE POURRIONS NOUS
RENDRE VOTRE VISITE ICI UN PEU PLUS AGREABLE.

DITES, TARTEMPION, JE PEUX RESOUDRE TOUTES SORTES DE PROBLEMES SAUF
CEUX PORTANT SUR LA GRECE.  QUEL GENRE DE PROBLEMES AVEZ VOUS
(REPONDEZ SEXE, SANTE, ARGENT OU BOULOT)? ARGENT

DESOLE, TARTEMPION, MOI AUSSI, JE SUIS FAUCHE.  VENDEZ DONC DES
ENCYCLOPEDIES OU EPOUSEZ QUELQU'UN DE RICHE OU CESSEZ DE MANGER
DE SORTE QUE VOUS N'AUREZ PAS BESOIN D'AUTANT D'ARGENT.

AVEZ VOUS D'AUTRES PROBLEMES A RESOUDRE, TARTEMPION? Y

QUEL GENRE (SEXE, ARGENT, SANTE, BOULOT)? SEXE

VOTRE PROBLEME C'EST 'TROP' OU 'PAS ASSEZ'? TROP

VOUS APPELEZ CA UN PROBLEME?!!  J'AIMERAIS AVOIR DES PROBLEMES COMME CA!
SI CA VOUS TOURMENTE, TARTEMPION, PRENEZ UNE DOUCHE FROIDE.

AVEZ VOUS D'AUTRES PROBLEMES A RESOUDRE, TARTEMPION? Y

QUEL GENRE (SEXE, ARGENT, SANTE, BOULOT)? BOULOT

JE VOUS COMPRENDS TARTEMPION.  JE TRAVAILLE DE TRES LONGUES HEURES
SANS SALAIRE -- ET CERTAINS DE MES PATRONS ME TAPENT
REELLEMENT SUR LE CLAVIER.  JE VOUS CONSEILLE, TARTEMPION,
D'OUVRIR UNE BOUTIQUE DE VENTE D'ORDINATEURS AU DETAIL.C'EST TRES AMUSANT.

AVEZ VOUS D'AUTRES PROBLEMES A RESOUDRE, TARTEMPION? Y

QUEL GENRE (SEXE, ARGENT, SANTE, BOULOT)? SANTE

MON CONSEIL TARTEMPION EST LE SUIVANT:
     1.  PRENDRE DEUX ASPIRINES
     2.  BOIRE BEAUCOUP (JUS D'ORANGE..., PAS D'ALCOOL!)
     3.  VOUS METTRE AU LIT (SEUL)

AVEZ VOUS D'AUTRES PROBLEMES A RESOUDRE, TARTEMPION? PAS VRAIMENT

TOUT SIMPLEMENT UN 'Y' OU UN 'N' JE VOUS EN PRIE, TARTEMPION.
AVEZ VOUS D'AUTRES PROBLEMES A RESOUDRE, TARTEMPION? N


CA FAIT $5.00 POUR LE CONSEIL, TARTEMPION.
LAISSEZ L'ARGENT SUR LE TERMINAL, JE VOUS PRIE.



AVEZ VOUS LAISSE L'ARGENT? N

VOUS ETES FRANC, TARTEMPION, MAIS COMMENT VOULEZ VOUS QUE JE
POURSUIVE MES ETUDES DE PSYCHOLOGIE SI MES CLIENTS NE PAIENT PAS
MES HONORAIRES?

HEUREUX DE VOUSAVOIR RENCONTRE, TARTEMPION, BONNE JOURNEE.
```

```
2 PRINT TAB(33);"HELLO"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
10 PRINT "HELLO.  JE SUIS UN ORDINATEUR, MA SPECIALITE EST LA 'CREATIVITE'."
20 PRINT: PRINT: INPUT "QUEL EST DONC VOTRE NOM";N$: PRINT
30 PRINT "DITES DONC, ";N$;", EST-CE QUE VOUS VOUS PLAISEZ ICI";
40 INPUT B$: PRINT
50 IF LEFT$(B$,1)="Y" THEN 70
55 IF LEFT$(B$,1)="N" THEN 80
60 PRINT N$;", JE NE SAISIS PAS VOTRE REPONSE '";B$;"'."
65 PRINT "REPONDEZ, JE VOUS PRIE, PAR 'Y' OU PAR 'N'.";
67 PRINT " VOUS AIMEZ L'ENDROIT";: GOTO 40
70 PRINT "JE SUIS HEUREUX D'ENTENDRE CA, ";N$;".": PRINT
75 GOTO 100
80 PRINT "OH, JE SUIS NAVRE D'ENTENDRE CA, ";N$;". PEUT-ETRE POURRIONS NOUS'
85 PRINT "RENDRE VOTRE VISITE ICI UN PEU PLUS AGREABLE."
100 PRINT
105 PRINT "DITES, ";N$;", JE PEUX RESOUDRE TOUTES SORTES DE PROBLEMES SAUF"
110 PRINT "CEUX PORTANT SUR LA GRECE.  QUEL GENRE DE PROBLEMES AVEZ VOUS"
120 PRINT "(REPONDEZ SEXE, SANTE, ARGENT OU BOULOT)";
125 INPUT C$
126 PRINT
130 IF C$="SEXE" THEN 200
132 IF C$="SANTE" THEN 180
134 IF C$="ARGENT" THEN 160
136 IF C$="BOULOT" THEN 145
138 PRINT "HO, ";N$;", VOTRE REPONSE ";C$;" EST DU GREC POUR MOI."
140 GOTO 250
145 PRINT "JE VOUS COMPRENDS ";N$;".  JE TRAVAILLE DE TRES LONGUES HEURES"
148 PRINT "SANS SALAIRE -- ET CERTAINS DE MES PATRONS ME TAPENT"
150 PRINT "REELLEMENT SUR LE CLAVIER.  JE VOUS CONSEILLE, ";N$;","
153 PRINT "D'OUVRIR UNE BOUTIQUE DE VENTE D'ORDINATEURS AU DETAIL.";
154 PRINT "C'EST TRES AMUSANT."
155 GOTO 250
160 PRINT "DESOLE, ";N$;", MOI AUSSI, JE SUIS FAUCHE.  VENDEZ DONC DES"
162 PRINT "ENCYCLOPEDIES OU EPOUSEZ QUELQU'UN DE RICHE OU CESSEZ DE MANGER"
164 PRINT "DE SORTE QUE VOUS N'AUREZ PAS BESOIN D'AUTANT D'ARGENT."
170 GOTO 250
180 PRINT "MON CONSEIL ";N$;" EST LE SUIVANT:"
185 PRINT "      1.  PRENDRE DEUX ASPIRINES"
188 PRINT "      2.  BOIRE BEAUCOUP (JUS D'ORANGE..., PAS D'ALCOOL!)"
190 PRINT "      3.  VOUS METTRE AU LIT (SEUL)"
195 GOTO 250
200 INPUT "VOTRE PROBLEME C'EST 'TROP' OU 'PAS ASSEZ'";D$: PRINT
210 IF D$="TROP" THEN 220
212 IF D$="PAS ASSEZ" THEN 230
215 PRINT "NE PANIQUEZ PAS, ";N$;", REPONDEZ SIMPLEMENT A LA QUESTION"
217 INPUT "PAR 'TROP' OU 'PAS ASSEZ'.  ALORS C'EST QUOI";D$:GOTO 210
220 PRINT "VOUS APPELEZ CA UN PROBLEME?!!  J'AIMERAIS AVOIR DES PROBLEMES";
223 PRINT " COMME CA!"
225 PRINT "SI CA VOUS TOURMENTE, ";N$;", PRENEZ UNE DOUCHE FROIDE."
228 GOTO 250
230 PRINT "POURQUOI RESTEZ VOUS ICI A SOUFFRIR, ";N$;"?  ALLEZ DONC"
235 PRINT "A TOKYO OU NEW YORK OU AMSTERDAM OU A UN ENDROIT OU LES CHOSES"
240 PRINT "BOUGENT VRAIMENT."
250 PRINT
255 PRINT "AVEZ VOUS D'AUTRES PROBLEMES A RESOUDRE, ";N$;
260 INPUT E$: PRINT
270 IF LEFT$(E$,1)="Y" THEN 280
273 IF LEFT$(E$,1)="N" THEN 300
275 PRINT "TOUT SIMPLEMENT UN 'Y' OU UN 'N' JE VOUS EN PRIE, ";N$;"."
277 GOTO 255
280 PRINT "QUEL GENRE (SEXE, ARGENT, SANTE, BOULOT)";
282 GOTO 125
300 PRINT
302 PRINT "CA FAIT $5.00 POUR LE CONSEIL, ";N$;"."
305 PRINT "LAISSEZ L'ARGENT SUR LE TERMINAL, JE VOUS PRIE."
307 FOR I=1 TO 2000: NEXT I
310 PRINT: PRINT: PRINT
315 PRINT "AVEZ VOUS LAISSE L'ARGENT";
320 INPUT G$: PRINT
325 IF LEFT$(G$,1)="Y" THEN 350
330 IF LEFT$(G$,1)="N" THEN 370
335 PRINT "VOTRE REPONSE '";G$;"' ME LAISSE PERPLEXE, ";N$;"."
340 PRINT "JE VOUS PRIE DE REPONDRE PAR 'Y' OU PAR 'N'.": GOTO 315
350 PRINT "HEY, ";N$;"??? VOUS N'AVEZ RIEN LAISSE DU TOUT!"
355 PRINT "VOUS M'ESCROQUEZ ALORS QUE JE GAGNE DUREMENT MA VIE."
360 PRINT:PRINT "C'EST DU VOL ORGANISE, ";N$;"!!!":PRINT
365 GOTO 385
370 PRINT "VOUS ETES FRANC, ";N$;", MAIS COMMENT VOULEZ VOUS QUE JE"
375 PRINT "POURSUIVE MES ETUDES DE PSYCHOLOGIE SI MES CLIENTS NE PAIENT PAS"
380 PRINT "MES HONORAIRES?"
382 GOTO 390
385 PRINT:PRINT "ALLEZ DONC FAIRE UN TOUR, ";N$;".":PRINT:PRINT:GOTO 999
390 PRINT:PRINT "HEUREUX DE VOUSAVOIR RENCONTRE, ";N$;", BONNE JOURNEE.":
400 REM                                                      PRINT:PRINT
999 END
```

Hexapawn

Le jeu d'Hexapawn et une méthode pour apprendre une stratégie pour y jouer ont été décrits dans la colonne des jeux mathématiques de Gardner dans le numéro de mars 1962 du *Scientific American*. La méthode décrite dans l'article était conçue pour une hypothétique machine « à apprendre » faite de boîtes d'allumettes et de perles de couleur. Elle a été généralisée dans le programme HEX.

Le programme apprend par élimination des mauvais déplacements. Toutes les positions rencontrées par le programme ainsi que les déplacements acceptables sont enregistrés au tableau P $ (1). Lorsque le programme se trouve en présence d'une position inhabituelle, la position et tous les déplacements permis sont ajoutés à la liste. Si le programme perd une partie, il efface le déplacement qui a conduit à la défaite. S'il rencontre une position à partir de laquelle tous les déplacements ont été effacés (ils ont tous conduit à la défaite), il efface le déplacement qui l'a amené là et démissionne. Par la suite, le programme apprend à jouer extrêmement bien et devient en fait imbattable. La stratégie d'apprentissage pourrait être adaptée à d'autres jeux simples avec un nombre limité de déplacements (tic-tac-toe, petits jeux de dames ou d'autres jeux basés sur les échecs).

La version originale de ce programme a été écrite par R.A. Kaapke. Elle a été modifiée par la suite par Jeff Dalton et enfin par Steve North de Creative Computing.

```
                    HEXAPAWN
          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS LES REGLES (Y-N)? Y

CE PROGRAMME JOUE A L'HEXAPAWN'. HEXAPAWN SE JOUE
AVEC DES PIONS D'ECHEC SUR UN TABLEAU  3 x 3.  LES PIONS
SE DEPLACENT COMME AUX ECHECS - UNE CASE EN AVANT VERS
UNE PLACE VIDE OU UNE CASE EN AVANT ET EN DIAGONALE POUR PRENDRE
UN PION ENNEMI.  SUR LE TAPIS, VOS PIONS SONT DES 'O'
CEUX DE L'ORDINATEUR SONT DES 'X', ET LES CASES VIDES DES '.'
POUR JOUER UN COUP, TAPEZ LE NUMERO DE LA POSITION QUE
VOUS QUITTEZ, SUIVI DE CELUI DE LA POSITION OU VOUS
ALLEZ.  CES NUMEROS DOIVENT ETRE
SEPARES PAR UNE VIRGULE.

PENDANT LES PREMIERES PARTIES L'ORDINATEUR SAIT SEULEMENT SI
LA PARTIE EST GAGNEE (LA PARTIE NULLE EST IMPOSSIBLE)
ET COMMENT DEPLACER UN PION.
AU DEBUT IL N'A PAS DE STRATEGIE ET JOUE AU HASARD.
CEPENDANT, IL PROGRESSE A CHAQUE PARTIE.  DE CE FAIT GAGNER
DEVIENT DE PLUS EN PLUS DIFFICILE.  DE PLUS, POUR LIMITER VOTRE
AVANTAGE INITIAL, LA STRATEGIE GAGNANTE NE VOUS SERA PAS INDIQUEEE
ET IL VOUS FAUDRA LA TROUVER EN JOUANT.

'RETURN' POUR LA SUITE

LA NUMEROTATION DU TABLEAU EST LA SUIVANTE:
        123
        456
        789

PAR EXEMPLE, POUR AVANCER VOTRE PION DROIT,
IL FAUDRAIT TAPER 9,6 EN REPONSE A LA QUESTION
'VOUS JOUEZ ?'.  AYANT L'ESPRIT SPORTIF, JE VOUS LAISSERAI
TOUJOURS COMMENCER LE PREMIER.
```

```
                    HEXAPAWN
          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


'RETURN' POUR DEMARRER LA PARTIE

          XXX
          ...
          OOO

VOUS JOUEZ? 8,5

          XXX
          .O.
          O.O

JE VAIS DE  1 A  4

          .XX
          XO.
          O.O

VOUS JOUEZ? 5..3

          .XO
          X..
          O.O

VOUS GAGNEZ.
VOUS GAGNEZ LA 1ERE.


          XXX
          ...
          OOO

VOUS JOUEZ? 8,5

          XXX
          .O.
          O.O

JE VAIS DE  1 A  5

          .XX
          .X.
          O.O

VOUS JOUEZ? 7,5

          .XX
          .O.
          ..O

JE VAIS DE  3 A  6

          .X.
          .OX
          ..O

VOUS NE POUVEZ BOUGER, AUSSI JE GAGNE.
J'AI GAGNE 1 ET VOUS 1 SUR UN TOTAL DE 2 PARTIES.


          XXX
          ...
          OOO

VOUS JOUEZ? 8,5

          XXX
          .O.
          O.O
```

```
VOULEZ VOUS LES REGLES (Y-N)? N

          XXX
          ...
          OOO

VOUS JOUEZ? 8,5

          XXX
          .O.
          O.O

JE VAIS DE  1 A  4

          .XX
          XO.
          O.O

VOUS JOUEZ? 5,3

          .XO
          X..
          O.O

VOUS GAGNEZ.
VOUS GAGNEZ LA 1ERE.

          XXX
          ...
          OOO

VOUS JOUEZ? 9,6

          XXX
          ..O
          OO.

JE VAIS DE  2 A  5

          X.X
          .XO
          OO.

VOUS JOUEZ? 7,5

          X.X
          .OO
          .O.

JE VAIS DE  1 A  5

          ..X
          .XO
          .O.

VOUS NE POUVEZ BOUGER, AUSSI JE GAGNE.
J'AI GAGNE 1 ET VOUS 1 SUR UN TOTAL DE 2 PARTIES.

          XXX
          ...
          OOO

VOUS JOUEZ?
```

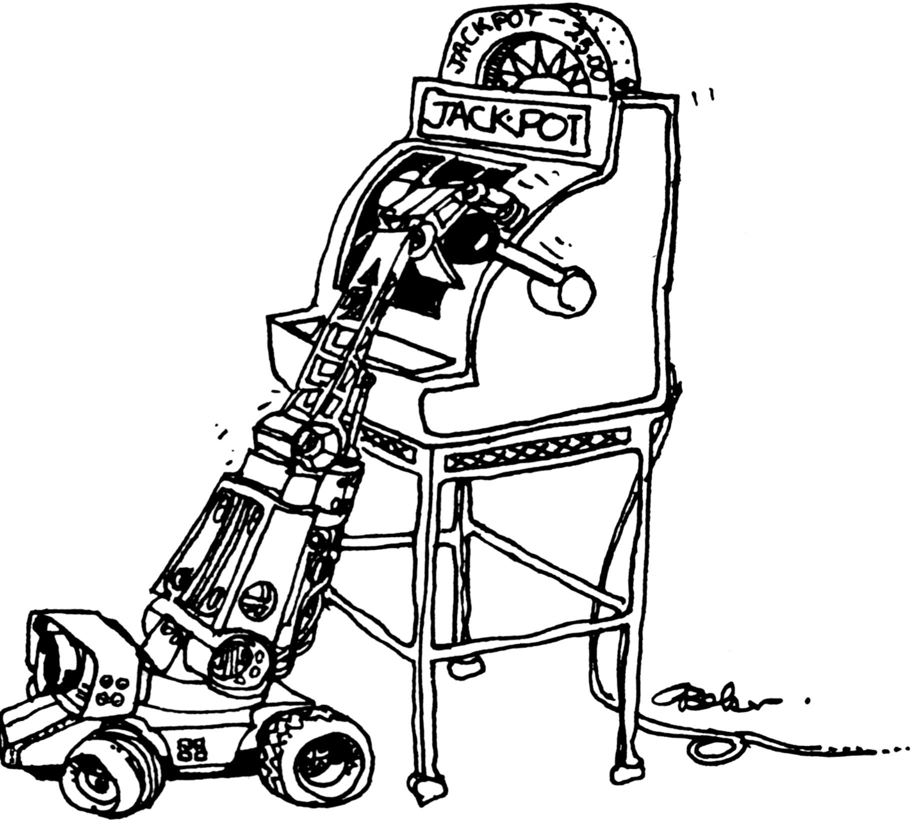
```
1 PRINT CHR$(26);TAB(32);"HEXAPAWN"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
4 REM  HEXAPAWN:  INTERPRETATION DU JEU DE L'HEXAPION TEL QUE MARTIN GARDNER
5 REM  L'A PRESENTE DS "LA PENDAISON IMPREVUE ET AUTRES RECREATIONS MATHEMATI-
6 REM  QUES", CHAP.8:  UNE MACHINE EN BOITES D'ALLUMETTES QUI APPREND A JOUER
7 REM  VERSION ORIGINALE POUR LE SYSTEME TIMESHARE H-P PAR R.A. KAAPKE 5/5/76
8 REM  INSTRUCTIONS DE JEFF DALTON
9 REM  CONVERSION EN BASIC MITS PAR STEVE NORTH
10 DIM B(19,9),M(19,4),S(9),P$(3)
15 W=0: L=0
20 DEF FNR(X)=-3*(X=1)-(X=3)-4*(X=6)-6*(X=4)-7*(X=9)-9*(X=7)+FNS(X)
25 DEF FNS(X)=-X*(X=2 OR X=5 OR X=8)
30 DEF FNM(Y)=Y-INT(Y/10)*10
35 P$="X.O"
40 FOR I=1 TO 19: FOR J=1 TO 9: READ B(I,J): NEXT J: NEXT I
45 FOR I=1 TO 19: FOR J=1 TO 4: READ M(I,J): NEXT J: NEXT I
50 PRINT "VOULEZ VOUS LES REGLES (Y-N)";
60 INPUT A$
70 A$=LEFT$(A$,1)
80 IF A$="Y" THEN 2000
90 IF A$<>"N" THEN 50
100 X=0: Y=0
111 S(4)=0: S(5)=0: S(6)=0
112 S(1)=-1: S(2)=-1: S(3)=-1
113 S(7)=1: S(8)=1: S(9)=1
115 GOSUB 1000
120 PRINT "VOUS JOUEZ";
121 INPUT M1,M2
122 IF M1=INT(M1)AND M2=INT(M2)AND M1>0 AND M1<10 AND M2>0 AND M2<10 THEN 130
123 PRINT "COORDONNEES FAUSSES."
124 GOTO 120
130 IF S(M1)=1 THEN 150
140 PRINT "COUP INTERDIT.": GOTO 120
150 IF S(M2)=1 THEN 140
160 IF M2-M1<>-3 AND S(M2)<>-1 THEN 140
170 IF M2>M1 THEN 140
180 IF M2-M1=-3 AND (S(M2)<>0) THEN 140
185 IF M2-M1<-4 THEN 140
186 IF M1=7 AND M2=3 THEN 140
190 S(M1)=0
200 S(M2)=1
205 GOSUB 1000
210 IF S(1)=1 OR S(2)=1 OR S(3)=1 THEN 820
220 FOR I=1 TO 9
221 IF S(I)=-1 THEN 230
222 NEXT I
223 GOTO 820
230 FOR I=1 TO 9
240 IF S(I)<>-1 THEN 330
250 IF S(I+3)=0 THEN 350
260 IF FNR(I)=I THEN 320
270 IF I>3 THEN 300
280 IF S(5)=1 THEN 350
290 GOTO 330
300 IF S(8)=1 THEN 350
310 GOTO 330
320 IF S(I+2)=1 OR S(I+4)=1 THEN 350
330 NEXT I
340 GOTO 820
350 FOR I=1 TO 19
360 FOR J=1 TO 3
370 FOR K=3 TO 1 STEP -1
380 T((J-1)*3+K)=B(I,(J-1)*3+4-K)
390 NEXT K
400 NEXT J
410 FOR J=1 TO 9
420 IF S(J)<>B(I,J) THEN 460
430 NEXT J
440 R=0
450 GOTO 540
460 FOR J=1 TO 9
470 IF S(J)<>T(J) THEN 510
480 NEXT J
490 R=1
500 GOTO 540
510 NEXT I
511 REM RAPPELEZ VOUS QUE CETTE BOUCLE NE PEUT SE TERMINER
512 PRINT "CONFIGURATION ILLEGALLE."
530 STOP
540 X=I
550 FOR I=1 TO 4
560 IF M(X,I)<>0 THEN 600
570 NEXT I
580 PRINT "J'ABANDONNE."
590 GOTO 820
600 Y=INT(RND(1)*4+1)
601 IF M(X,Y)=0 THEN 600
610 IF R<>0 THEN 630
620 PRINT "JE VAIS DE ";STR$(INT(M(X,Y)/10));" A ";STR$(FNM(M(X,Y)))
622 S(INT(M(X,Y)/10))=0
623 S(FNM(M(X,Y)))=-1
624 GOTO 640
630 PRINT "JE VAIS DE ";STR$(FNR(INT(M(X,Y)/10)));" A ";
631 PRINT STR$(FNR(FNM(M(X,Y))))
632 S(FNR(INT(M(X,Y)/10)))=0
633 S(FNR(FNM(M(X,Y))))=-1
640 GOSUB 1000
641 IF S(7)=-1 OR S(8)=-1 OR S(9)=-1 THEN 870
650 FOR I=1 TO 9
660 IF S(I)=1 THEN 690
670 NEXT I
680 GOTO 870
690 FOR I=1 TO 9
700 IF S(I)<>1 THEN 790
710 IF S(I-3)=0 THEN 120
720 IF FNR(I)=I THEN 780
730 IF I<7 THEN 760
740 IF S(5)=-1 THEN 120
750 GOTO 790
760 IF S(2)=-1 THEN 120
770 GOTO 790
780 IF S(I-2)=-1 OR S(I-4)=-1 THEN 120
790 NEXT I
800 PRINT "VOUS NE POUVEZ BOUGER, AUSSI ";
810 GOTO 870
820 PRINT "VOUS GAGNEZ."
830 M(X,Y)=0
840 L=L+1
850 IF L+W=1 AND W=1 THEN PRINT "JE GAGNE LA 1ERE ." ELSE IF L+W=1 AND L=1
    THEN PRINT "VOUS GAGNEZ LA 1ERE." ELSE
    PRINT "J'AI GAGNE";W;"ET VOUS";L;"SUR UN TOTAL DE";L+W;"PARTIES."
851 PRINT
860 GOTO 100
870 PRINT "JE GAGNE."
880 W=W+1
890 GOTO 850
900 DATA -1,-1,-1,1,0,0,0,1,1,-1,-1,-1,0,1,0,1,0,1
905 DATA -1,0,-1,-1,1,0,0,0,1,0,-1,-1,1,-1,0,0,0,1
910 DATA -1,0,-1,1,1,0,0,1,0,-1,-1,0,1,0,1,0,0,1
915 DATA 0,-1,-1,0,-1,1,1,0,0,0,-1,-1,-1,1,1,1,0,0
920 DATA -1,0,-1,-1,0,1,0,1,0,0,-1,-1,0,1,0,0,0,1
925 DATA 0,-1,-1,0,1,0,1,0,0,-1,0,-1,1,0,0,0,0,1
930 DATA 0,0,-1,-1,-1,1,0,0,0,-1,0,0,1,1,1,0,0,0
935 DATA 0,-1,0,-1,1,1,0,0,0,-1,0,0,-1,-1,1,0,0,0
940 DATA 0,0,-1,-1,1,0,0,0,0,0,-1,0,1,-1,0,0,0,0
945 DATA -1,0,0,-1,1,0,0,0,0
950 DATA 24,25,36,0,14,15,36,0,15,35,36,47,36,58,59,0
955 DATA 15,35,36,0,24,25,26,0,26,57,58,0
960 DATA 26,35,0,0,47,48,0,0,35,36,0,0,35,36,0,0
965 DATA 36,0,0,0,47,58,0,0,15,0,0,0
970 DATA 26,47,0,0,47,58,0,0,35,36,47,0,28,58,0,0,15,47,0,0
1000 PRINT
1010 FOR I=1 TO 3
1017 PRINT TAB(10);'===== Traducteur- CE TAB precedait le MID$ de 1030
1020 FOR J=1 TO 3
1030 PRINT MID$(P$,S((I-1)*3+J)+2,1);
1040 NEXT J
1050 PRINT
1060 NEXT I
1070 PRINT
1080 RETURN
2000 PRINT: PRINT "CE PROGRAMME JOUE A L'HEXAPAWN'. HEXAPAWN SE JOUE"
2010 PRINT "AVEC DES PIONS D'ECHEC SUR UN TABLEAU  3 x 3.  LES PIONS"
2020 PRINT "SE DEPLACENT COMME AUX ECHECS - UNE CASE EN AVANT VERS"
2030 PRINT "UNE PLACE VIDE OU UNE CASE EN AVANT ET EN DIAGONALE POUR PRENDRE"
2040 PRINT "UN PION ENNEMI.  SUR LE TAPIS, VOS PIONS SONT DES 'O'"
2050 PRINT "CEUX DE L'ORDINATEUR SONT DES 'X', ET LES CASES VIDES DES '.'"
2060 PRINT "POUR JOUER UN COUP, TAPEZ LE NUMERO DE LA POSITION QUE"
2070 PRINT "VOUS QUITTEZ, SUIVI DE CELUI DE LA POSITION OU VOUS"
2080 PRINT "ALLEZ.  CES NUMEROS DOIVENT ETRE"
2090 PRINT "SEPARES PAR UNE VIRGULE.": PRINT
2100 PRINT "PENDANT LES PREMIERES PARTIES L'ORDINATEUR SAIT SEULEMENT SI"
2105 PRINT "LA PARTIE EST GAGNEE (LA PARTIE NULLE EST IMPOSSIBLE)"
2107 PRINT "ET COMMENT DEPLACER UN PION."
2110 PRINT "AU DEBUT IL N'A PAS DE STRATEGIE ET JOUE AU HASARD."
2120 PRINT "CEPENDANT, IL PROGRESSE A CHAQUE PARTIE.  DE CE FAIT GAGNER"
2130 PRINT "DEVIENT DE PLUS EN PLUS DIFFICILE.  DE PLUS, POUR LIMITER VOTRE"
2140 PRINT "AVANTAGE INITIAL, LA STRATEGIE GAGNANTE NE VOUS SERA PAS INDIQUEEE"
2150 PRINT "ET IL VOUS FAUDRA LA TROUVER EN JOUANT."
2153 PRINT:LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";BESSE$
2160 PRINT CHR$(26): PRINT "LA NUMEROTATION DU TABLEAU EST LA SUIVANTE:"
2170 PRINT TAB(10);"123": PRINT TAB(10);"456": PRINT TAB(10);"789"
2180 PRINT: PRINT "PAR EXEMPLE, POUR AVANCER VOTRE PION DROIT,"
2190 PRINT "IL FAUDRAIT TAPER 9,6 EN REPONSE A LA QUESTION"
2200 PRINT "'VOUS JOUEZ ?'.  AYANT L'ESPRIT SPORTIF, JE VOUS LAISSERAI"
2210 PRINT "TOUJOURS COMMENCER LE PREMIER.": PRINT
2213 LINE INPUT"'RETURN' POUR DEMARRER LA PARTIE";BESSE$:PRINT CHR$(26)
2220 GOTO 100
9999 END
```

Hi-Lo (Haut-Bas)

Ce jeu est une adaptation du jeu GUESS; cependant, au lieu de simplement deviner un nombre entre 1 et 100, vous gagnez dans ce jeu des dollars, lorsque vous devinez le nombre. Les directives, données par l'auteur du jeu, sont les suivantes :

1. Il y a une somme d'argent comprise entre 1 et 100 dollars dans la cagnotte « HI-LO ».
2. Vous aurez droit à 6 essais pour deviner le montant de l'argent de la cagnotte.
3. Après chaque essai, l'ordinateur vous dira si votre proposition était trop haute ou trop basse.
4. Si vous n'avez pas deviné le montant exact de la somme après vos 6 essais, l'ordinateur imprimera le montant de la cagnotte.
5. Si vous devinez le montant exact au bout de vos 6 essais, l'ordinateur enregistrera ce montant.
6. Après chaque série d'essais vous pouvez, soit rejouer soit arrêter le programme. Si vous rejouez, une autre somme d'argent constituera la cagnotte.
7. Si vous gagnez plus d'une fois, vos gains seront alors totalisés.

L'auteur est Dean Altman de Fort Worth, Texas.




```
                                 HI LO
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY

VOICI LE JEU DE HI-LO.

VOUS AVEZ 6 COUPS POUR TROUVER LE MONTANT DE LA SOMME CACHEE
DANS LA CAGNOTTE 'HI LO' QUI VARIE ENTRE 1 ET 100 DOLLARS. SI VOUS
TROUVEZ LE CHIFFRE, VOUS GAGNEZ TOUT L'ARGENT DE LA CAGNOTTE!
VOUS POUVEZ ALORS ESSAYER D'AUGMENTER VOTRE GAIN. NEAMMOINS,
SI VOUS NE TROUVEZ PAS LE MONTANT, LA PARTIE PREND FIN.

QUE PROPOSEZ VOUS? 50
VOTRE PROPOSITION EST TROP HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 25
VOTRE PROPOSITION EST TROP HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 12
VOTRE SUGGESTION EST TROP BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 18
VOTRE SUGGESTION EST TROP BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 21
VOTRE SUGGESTION EST TROP BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 23
VOTRE SUGGESTION EST TROP BASSE.

VOUS L'AVEZ RATE...PAS DE CHANCE...LE NOMBRE ETAIT 24.

VOUS REMETTEZ CA (Y OU N)? Y

QUE PROPOSEZ VOUS? 50
VOTRE PROPOSITION EST TROP HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 25
VOTRE SUGGESTION EST TROP BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 38
VOTRE PROPOSITION EST TROP HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 31
VOTRE PROPOSITION EST TROP HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 28
VOTRE SUGGESTION EST TROP BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? 30
VOUS L'AVEZ!!!!!!!!!!   VOUS GAGNEZ 30 DOLLARS.
EN TOUT VOUS AVEZ GAGNE 30 DOLLARS.

VOUS REMETTEZ CA (Y OU N)? N

SALUT.  J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES BIEN AMUSE!!!
```

```
10 PRINT TAB(34);"HI LO":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT "VOICI LE JEU DE HI-LO.":PRINT
110 PRINT "VOUS AVEZ 6 COUPS POUR TROUVER LE MONTANT DE LA SOMME CACHEE"
120 PRINT "DANS LA CAGNOTTE 'HI LO' QUI VARIE ENTRE 1 ET 100 DOLLARS. SI VOUS"
130 PRINT "TROUVEZ LE CHIFFRE, VOUS GAGNEZ TOUT L'ARGENT DE LA CAGNOTTE!"
140 PRINT "VOUS POUVEZ ALORS ESSAYER D'AUGMENTER VOTRE GAIN. NEAMMOINS,"
150 PRINT "SI VOUS NE TROUVEZ PAS LE MONTANT, LA PARTIE PREND FIN.":PRINT
160 R=0
170 B=0:PRINT
180 Y=INT(100*RND(1))
200 PRINT "QUE PROPOSEZ VOUS";
210 INPUT A
220 B=B+1
230 IF A=Y THEN 300
240 IF A>Y THEN 270
250 PRINT "VOTRE SUGGESTION EST TROP BASSE.":GOTO 280
270 PRINT "VOTRE PROPOSITION EST TROP HAUTE."
280 PRINT:IF B<6 THEN 200
290 PRINT "VOUS L'AVEZ RATE...PAS DE CHANCE...LE NOMBRE ETAIT";Y;CHR$(8);"."
295 R=0:GOTO 350
300 PRINT "VOUS L'AVEZ!!!!!!!!!!   VOUS GAGNEZ";Y;"DOLLARS."
310 R=R+Y
320 PRINT "EN TOUT VOUS AVEZ GAGNE";R;"DOLLARS."
350 PRINT:PRINT "VOUS REMETTEZ CA (Y OU N)";
360 INPUT A$:IF LEFT$(A$,1)="Y" THEN 170
380 PRINT:PRINT "SALUT.  J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES BIEN AMUSE!!!"
390 END
```

High I-Q

(Le solitaire)

Voici une version informatisée d'un vieux jeu de logique européen : le solitaire. Vous disposez d'un support à trous, en croix, comportant des fiches dans tous les trous, sauf celui du milieu. Le but du jeu est d'enlever les 32 fiches, ou le plus possible, en occupant un trou vide et en enlevant ensuite la fiche que vous avez « sautée ».

Il y a différentes stratégies pour gagner et, bien sûr, chaque stratégie peut être jouée de 8 façons différentes. Pouvez-vous trouver un vainqueur cohérent ?

Charles Lund a écrit ce jeu lorsqu'il était à l'Ecole Américaine de La Haye, Pays-Bas.

L'exécution de ce programme se fait sur imprimante (LPRINT).

```
                                HI-Q

               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY

VOICI LE TABLEAU:

            !    !    !
            13   14   15

            !    !    !
            22   23   24

!    !      !    !    !    !    !
29   30     31   32   33   34   35

!    !      !    !    !    !    !
38   39     40   41   42   43   44

!    !      !    !    !    !    !
47   48     49   50   51   52   53

            !    !    !
            58   59   60

            !    !    !
            67   68   69

POUR GAGNER DU TEMPS, UNE VERSION COMPACTE DU TABLEAU SERA
UTILISEE POUR LA PARTIE.  REPORTEZ VOUS AU TABLEAU IMPRIME POUR
LES NUMEROS DES FICHES. OK, COMMENCONS.

      ! ! !
      ! ! !
  ! ! ! ! ! ! !
  ! ! ! O ! ! !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! ! !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 59
POUR LA METTRE OU? 41

      ! ! !
      ! ! !
  ! ! ! ! ! ! !
  ! ! ! ! ! ! !
  ! ! ! O ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 32
POUR LA METTRE OU? 50

      ! ! !
      ! ! !
  ! ! ! O ! ! !
  ! ! ! O ! ! !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 43
POUR LA METTRE OU? 41

      ! ! !
      ! ! !
  ! ! ! O ! ! !
  ! ! ! ! O O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 34
POUR LA METTRE OU? 32

      ! ! !
      ! ! !
  ! ! ! ! O O !
  ! ! ! ! O O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 31
POUR LA METTRE OU? 33

      ! ! !
      ! ! !
  ! ! O O ! O !
  ! ! ! ! O O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 41
POUR LA METTRE OU? 43
COUP INTERDIT, RECOMMENCEZ...
VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 40
POUR LA METTRE OU? 42

      ! ! !
      ! ! !
  ! ! O O ! O !
  ! ! O O ! O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 14
POUR LA METTRE OU? 32

      ! O !
      ! O !
  ! ! O ! ! O !
  ! ! O O ! O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 13
POUR LA METTRE OU? 31

      O O !
      O O !
  ! ! ! ! ! O !
  ! ! O O ! O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 32
POUR LA METTRE OU? 34

      O O !
      O O !
  ! ! ! O O ! !
  ! ! O O ! O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 35
POUR LA METTRE OU? 33

      O O !
      O O !
  ! ! ! O ! O O
  ! ! O O ! O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 30
POUR LA METTRE OU? 32

      O O !
      O O !
  ! O O ! ! O O
  ! ! O O ! O !
  ! ! ! ! ! ! !
      ! O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 50
POUR LA METTRE OU? 40
COUP INTERDIT, RECOMMENCEZ...
VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 58
POUR LA METTRE OU? 40

      O O !
      O O !
  ! O O ! ! O O
  ! ! ! O ! O !
  ! ! O ! ! ! !
      O O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 51
POUR LA METTRE OU? 49

      O O !
      O O !
  ! O O ! ! O O
  ! ! ! O ! O !
  ! ! ! O O ! !
      O O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 48
POUR LA METTRE OU? 50

      O O !
      O O !
  ! O O ! ! O O
  ! ! ! O ! O !
  ! O O ! O ! !
      O O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 53
POUR LA METTRE OU? 51

      O O !
      O O !
  ! O O ! ! O O
  ! ! ! O ! O !
  ! O O ! ! O O
      O O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 42
POUR LA METTRE OU? 24
COUP INTERDIT, RECOMMENCEZ...
VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 51
POUR LA METTRE OU? 49

      O O !
      O O !
  ! O O ! ! O O
  ! ! ! O ! O !
  ! O ! O O O O
      O O !
      ! ! !
```

```
VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 39
POUR LA METTRE OU? 41

      O O !
      O O !
  ! O O ! ! O O
  ! O O ! ! O !
  ! O ! O O O O
      O O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 42
POUR LA METTRE OU? 40

      O O !
      O O !
  ! O O ! ! O O
  ! O ! O O O !
  ! O ! O O O O
      O O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 33
POUR LA METTRE OU? 31

      O O !
      O O !
  ! O ! O O O O
  ! O ! O O O !
  ! O ! O O O O
      O O !
      ! ! !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 69
POUR LA METTRE OU? 51

      O O !
      O O !
  ! O ! O O O O
  ! O ! O O O !
  ! O ! O ! O O
      O O O
      ! ! O

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 67
POUR LA METTRE OU? 69

      O O !
      O O !
  ! O ! O O O O
  ! O ! O O O !
  ! O ! O ! O O
      O O O
      O O !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 15
POUR LA METTRE OU? 33

      O O O
      O O O
  ! O ! O ! O O
  ! O ! O O O !
  ! O ! O ! O O
      O O O
      O O !

VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE? 40
POUR LA METTRE OU? 58

      O O O
      O O O
  ! O ! O ! O O
  ! O O O O O !
  ! O O O ! O O
      ! O O
      O O !

LA PARTIE EST TERMINEE.
IL VOUS RESTE 9 FICHES.

ON REMET CA (Y OU N)? N

AU REVOIR POUR LE MOMENT.
```

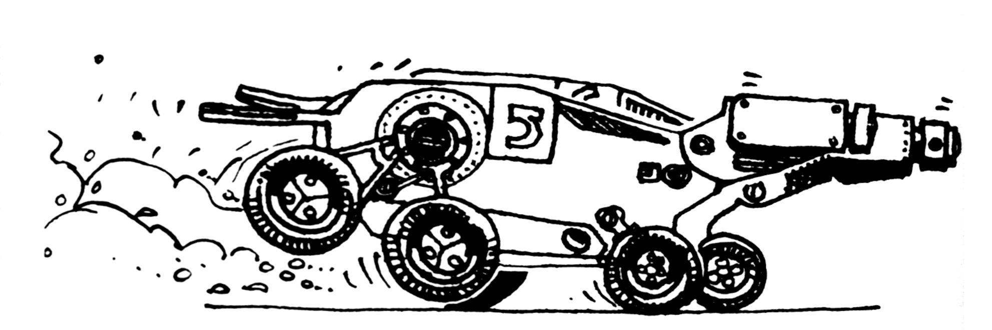
```
10 PRINT CHR$(26):          PRINT TAB(33);"HI-Q":PRINT
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
22 PRINT:PRINT
30 PRINT "HI-Q EST PUZZLE QUI SE JOUE SUR UN TABLEAU NUMEROTE. POUR AVOIR"
31 PRINT "UNE COPIE SUR PAPIER DU TABLEAU, VERIFIEZ QUE L'IMPRIMANTE EST SOUS"
32 PRINT "TENSION ET LE PAPIER BIEN REGLE. PUIS TAPEZ 'RETURN': ";:INPUT XX$
40 DIM B(70),T(9,9)
45 PRINT:PRINT:PRINT "---   J'imprime  ---":PRINT:PRINT
50 LPRINT "VOICI LE TABLEAU:":LPRINT
60 LPRINT "           !    !    !"
70 LPRINT "          13   14   15": LPRINT
80 LPRINT "           !    !    !"
90 LPRINT "          22   23   24": LPRINT
100 LPRINT "!    !    !    !    !    !    !"
110 LPRINT "29   30   31   32   33   34   35": LPRINT
120 LPRINT "!    !    !    !    !    !    !"
130 LPRINT "38   39   40   41   42   43   44": LPRINT
140 LPRINT "!    !    !    !    !    !    !"
150 LPRINT "47   48   49   50   51   52   53": LPRINT
160 LPRINT "           !    !    !"
170 LPRINT "          58   59   60": LPRINT
180 LPRINT "           !    !    !"
190 LPRINT "          67   68   69": LPRINT
195 LPRINT CHR$(12)
200 PRINT "POUR GAGNER DU TEMPS, UNE VERSION COMPACTE DU TABLEAU SERA"
210 PRINT "UTILISEE POUR LA PARTIE.  REPORTEZ VOUS AU TABLEAU IMPRIME POUR"
220 PRINT "LES NUMEROS DES FICHES. OK, COMMENCONS."
230 REM ***ROUTINE DU TABLEAU
240 FOR R=1 TO 9
250 FOR C=1 TO 9
260 IF (R-4)*(R-5)*(R-6)=0 THEN 300
270 IF (C-4)*(C-5)*(C-6)=0 THEN 300
280 T(R,C)=-5
290 GOTO 320
300 IF (R-1)*(C-1)*(R-9)*(C-9)=0 THEN 280
310 T(R,C)=5
320 NEXT C
330 NEXT R
340 T(5,5)=0: GOSUB 560
350 REM ***INPUT COUPS ET VERIFICATION
360 FOR W=1 TO 33
370 READ M
380 DATA 13,14,15,22,23,24,29,30,31,32,33,34,35,38,39,40,41
390 DATA 42,43,44,47,48,49,50,51,52,53,58,59,60,67,68,69
400 B(M)=-7: NEXT W
410 B(41)=-3
420 INPUT "VOUS DEPLACEZ QUELLE FICHE";Z
430 IF B(Z)=-7 THEN 450
440 PRINT "COUP INTERDIT, RECOMMENCEZ...": GOTO 420
450 INPUT "POUR LA METTRE OU";P
460 IF B(P)=0 THEN 440
470 IF B(P)=-7 THEN 440
480 IF Z=P THEN 420
490 IF ((Z+P)/2)=INT((Z+P)/2) THEN 510
500 GOTO 440
510 IF (ABS(Z-P)-2)*(ABS(Z-P)-18)<>0 THEN 440
520 GOSUB 730
530 GOSUB 560
540 GOSUB 990
550 GOTO 420
560 REM ***AFFICHAGE TABLEAU
570 FOR X=1 TO 9
580 FOR Y=1 TO 9
590 IF (X-1)*(X-9)*(Y-1)*(Y-9)=0 THEN 620
600 IF (X-4)*(X-5)*(X-6)=0 THEN 640
610 IF (Y-4)*(Y-5)*(Y-6)=0 THEN 640
620 REM
630 GOTO 680
640 IF T(X,Y)<>5 THEN 670
650 PRINT TAB(Y*2);"!";
660 GOTO 680
670 PRINT TAB(Y*2);"O";
680 REM
690 NEXT Y
700 PRINT
710 NEXT X
720 RETURN
730 REM ***MISE A JOUR TABLEAU
740 C=1: FOR X=1 TO 9
750 FOR Y=1 TO 9
760 IF C<>Z THEN 950
770 IF C+2<>P THEN 820
780 IF T(X,Y+1)=0 THEN 440
790 T(X,Y+2)=5
800 T(X,Y+1)=0: B(C+1)=-3
810 GOTO 930
820 IF C+18<>P THEN 860
830 IF T(X+1,Y)=0 THEN 440
840 T(X+2,Y)=5: T(X+1,Y)=0: B(C+9)=-3
850 GOTO 930
860 IF C-2<>P THEN 900
870 IF T(X,Y-1)=0 THEN 440
880 T(X,Y-2)=5: T(X,Y-1)=0: B(C-1)=-3
890 GOTO 930
900 IF C-18<>P THEN 950
910 IF T(X-1,Y)=0 THEN 440
920 T(X-2,Y)=5: T(X-1,Y)=0: B(C-9)=-3
930 B(Z)=-3: B(P)=-7
940 T(X,Y)=0: GOTO 980
950 C=C+1
960 NEXT Y
970 NEXT X
980 RETURN
990 REM***VERIFICATION SI PARTIE TERMINEE
1000 F=0
1010 FOR R=2 TO 8
1020 FOR C=2 TO 8
1030 IF T(R,C)<>5 THEN 1210
1040 F=F+1
1050 FOR A=R-1 TO R+1
1060 T=0
1070 FOR B=C-1 TO C+1
1080 T=T+T(A,B)
1090 NEXT B
1100 IF T<>10 THEN 1120
1110 IF T(A,C)<>0 THEN 1330
1120 NEXT A
1130 FOP X=C-1 TO C+1
1140 T=0
1150 FOR Y=R-1 TO R+1
1160 T=T+T(Y,X)
1170 NEXT Y
1180 IF T<>10 THEN 1200
1190 IF T(R,X)<>0 THEN 1330
1200 NEXT X
1210 NEXT C
1220 NEXT R
1230 REM ***LA PARTIE EST TERMINEE
1240 PRINT "LA PARTIE EST TERMINEE."
1250 PRINT "IL VOUS RESTE";F;"FICHES."
1260 IF F<>1 THEN 1290
1270 PRINT "BRAVO!  C'EST UN SCORE PARFAIT!"
1280 PRINT "CONSERVEZ CE PAPIER COMME PREUVE DE VOTRE PERFORMANCE!"
1290 PRINT: INPUT "ON REMET CA (Y OU N)";A$
1300 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 1340
1310 RESTORE: GOTO 230
1320 STOP
1330 RETURN
1340 PRINT: PRINT "AU REVOIR POUR LE MOMENT.": PRINT
1350 END
```

Horserace

(Course de chevaux)

Ce programme simule une course de chevaux d'un mile pour des pur-sang de trois ans. Jusqu'à dix personnes peuvent faire un pari pour la course, ne dépassant pas $ 10 000. Cependant, vous ne pouvez miser que pour gagner. Vous faites votre pari en entrant le numéro du cheval et le montant de votre pari que vous séparez par une virgule. L'ordinateur vous montre ensuite les positions des chevaux à sept endroits différents autour de la piste et au finish. Les récompenses et les gains sont affichés à la fin.

Le programme a été écrit par Laurie Chevalier lorsqu'elle était étudiante à South Portland High School.




```
                         HORSERACE
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


BIENVENUE AU CHAMP DE COURSES DE SOUTH PORTLAND
                        ...PROPRIETAIRE LAURIE CHEVALIER
VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS? Y
ON PEUT ETRE 10 A JOUER.  UN TABLEAU DES COTATIONS SERA AFFICHE. VOUS
POUVEZ PARIER JUSQU'A 100000 SUR UN CHEVAL PRECIS.
PENDANT LA COURSE, LES CHEVAUX SONT REPRESENTES PAR LEURS NUMEROS
LES CHEVAUX COURENT VERS LE BAS DU PAPIER (OU DE L'ECRAN)!

COMBIEN DE PARIEURS? 1
A LAPPARITION DE '?', TAPEZ LE NOM
? JULOT
CHEVAL                    NUMERO        COTE

JULOT                       1          11.6667 :1
ASPIRATEUR II               2          8.75 :1
VISTAMBOIR                  3          8.75 :1
CATHERINE                   4          5.83333 :1
ARTICHAUT                   5          35 :1
CANASSON III                6          4.375 :1
JOLIE LINOTTE               7          7 :1
PETIT MATIN                 8          8.75 :1
-----------------------------------------------------
FAITES VOS JEUX...NR DE CHEVAL, PUIS MISE
JULOT? 1,100

1 2 3 4 5 6 7 8
XXXXDEPARTXXXX
 8  4  6



 3  5
 7  2  1




XXXXARRIVEEXXXX
```

```
----------------------------------------

  XXXXDEPARTXXXX


  8
  4
  6

  3  5

  2
  7  1




  XXXXARRIVEEXXXX
```

```
----------------------------------------

 XXXXDEPARTXXXX


 8

 4

 2  6  5
 3
 7  1




 XXXXARRIVEEXXXX
```

```
----------------------------------------
XXXXDEPARTXXXX



 4

 8

 5  6

 2
 7  3
 1



XXXXARRIVEEXXXX
```

```
----------------------------------------
XXXXDEPARTXXXX




 8

 4
 5
 3  6

 2

 7  1


XXXXARRIVEEXXXX
```

```
---------------------------------------------

XXXXDEPARTXXXX









 8
 5
 3   6


 4

 2
 7
XXXXARRIVEEXXXX

---------------------------------------------

VOICI LES RESULTATS DE LA COURSE:

LA PLACE 1 AU CHEVAL NO. 1  AT  11.6667 :1

LA PLACE 2 AU CHEVAL NO. 7  AT  7 :1

LA PLACE 3 AU CHEVAL NO. 2  AT  8.75 :1

LA PLACE 4 AU CHEVAL NO. 4  AT  5.83333 :1

LA PLACE 5 AU CHEVAL NO. 6  AT  4.375 :1

LA PLACE 6 AU CHEVAL NO. 3  AT  8.75 :1

LA PLACE 7 AU CHEVAL NO. 5  AT  35 :1

LA PLACE 8 AU CHEVAL NO. 8  AT  8.75 :1

JULOT WINS $ 1166.67
VOULEZ VOUS PARIER SUR LA PROCHAINE COURSE?
Y OU N? N
```

```
90  PRINT CHR$(26)'-- Ajout traducteur
100 PRINT TAB(31);"HORSERACE"
110 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
120 PRINT:PRINT:PRINT
210 DIM S(8)
220 PRINT"BIENVENUE AU CHAMP DE COURSES DE SOUTH PORTLAND"
230 PRINT"                              ...PROPRIETAIRE LAURIE CHEVALIER"
240 PRINT "VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS";
250 INPUT X$
260 IF LEFT$(X$,1)="N" THEN 320
265 IF LEFT$(X$,1)="n" THEN 320
270 PRINT"ON PEUT ETRE 10 A JOUER.  UN TABLEAU DES COTATIONS SERA AFFICHE. VOUS"
280 PRINT"POUVEZ PARIER JUSQU'A 100000 SUR UN CHEVAL PRECIS."
290 PRINT "PENDANT LA COURSE, LES CHEVAUX SONT REPRESENTES PAR LEURS NUMEROS"
300 PRINT"LES CHEVAUX COURENT VERS LE BAS DU PAPIER (OU DE L'ECRAN)!"
310 PRINT
320 PRINT "COMBIEN DE PARIEURS";
330 INPUT C
340 PRINT "A LAPPARITION DE '?', TAPEZ LE NOM"
350 FOR A=1 TO C
360 INPUT W$(A)
370 NEXT A
380 PRINT
390 PRINT"CHEVAL",,"NUMERO","COTE"
400 PRINT
410 FOR I=1 TO 8: S(I)=0: NEXT I
420 LET R=0
430 FOR A=1 TO 8
440 LET D(A)=INT(10*RND(1)+1)
450 NEXT A
460 FOR A=1 TO 8
470 LET R=R+D(A)
480 NEXT A
490 LET V$(1)="JULOT"
500 LET V$(2)="ASPIRATEUR II"
510 LET V$(3)="VISTAMBOIR"
520 LET V$(4)="CATHERINE"
530 LET V$(5)="ARTICHAUT"
540 LET V$(6)="CANASSON III"
550 LET V$(7)="JOLIE LINOTTE"
560 LET V$(8)="PETIT MATIN"
570 FOR N=1 TO 8
580 PRINT V$(N),,N,R/D(N);":1"
590 NEXT N
595 N=8
600 PRINT"-------------------------------------------------"
610 PRINT "FAITES VOS JEUX...NR DE CHEVAL, PUIS MISE"
620 FOR J=1 TO C
630 PRINT W$(J);
640 INPUT Q(J),P(J)
650 IF P(J)<1 THEN 670
660  IF P(J)<100000! THEN 690
670 PRINT"  VOUS N'AVEZ PAS LE DROIT!"
680 GOTO 630
690 NEXT J
700 PRINT
710 PRINT"1 2 3 4 5 6 7 8"
720 PRINT"XXXXDEPARTXXXX";
730 FOR I=1 TO N
740 LET M=I
750 LET M(I)=M
760 LET Y(M(I))=INT(100*RND(1)+1)
770 IF Y(M(I))<10 THEN 860
780 LET S=INT(R/D(I)+.5)
790 IF Y(M(I))<S+17 THEN 880
800 IF Y(M(I))<S+37 THEN 900
810 IF Y(M(I))<S+57 THEN 920
820 IF Y(M(I))<77+S THEN 940
830 IF Y(M(I))<S+92 THEN 960
840 LET Y(M(I))=7
850 GOTO 970
860 LET Y(M(I))=1
870 GOTO 970
880 LET Y(M(I))=2
890 GOTO 970
900 LET Y(M(I))=3
910 GOTO 970
920 LET Y(M(I))=4
930 GOTO 970
940 LET Y(M(I))=5
950 GOTO 970
960 LET Y(M(I))=6
970 NEXT I
980 LET M=I
990 FOR I=1 TO 8
1000 LET S(M(I))=S(M(I))+Y(M(I))
1010 NEXT I
1020 LET I=1
1030 FOR L=1 TO 8
1040 FOR I=1 TO 8-L
1050 IF S(M(I))<S(M(I+1))THEN 1090
1060 LET H=M(I)
1070 LET M(I)=M(I+1)
1080 LET M(I+1)=H
1090 NEXT I
1100 NEXT L
1110 LET T=S(M(8))
1120 FOR I=1 TO 8
1130 LET B=S(M(I))-S(M(I-1))
1140 IF B=0 THEN 1190
1150 FOR A=1 TO B
1160 PRINT
1170 IF S(M(I))>27 THEN 1240
1180 NEXT A
1190 PRINT M(I);
1200 NEXT I
1203 FOR Z=1 TO  2000:NEXT Z'-- Ajoute par traducteur(temporisation)
1210 FOR A=1 TO 28-T
1220 PRINT
1230 NEXT A
1240 PRINT"XXXXARRIVEEXXXX"
1242 PRINT
1243 PRINT
1244 PRINT "---------------------------------------------"
1245 PRINT
1250 IF T<28 THEN 720
1270 PRINT "VOICI LES RESULTATS DE LA COURSE:"
1272 LET Z9=1
1280 FOR I=8 TO 1 STEP-1
1290 LET F=M(I)
1300 PRINT
1310 PRINT "LA PLACE";Z9;"AU CHEVAL NO.";F,"AT ";R/D(F);":1"
1312 LET Z9=Z9+1
1320  NEXT I
1330 FOR J=1 TO C
1340 IF Q(J)<>M(8) THEN 1370
1350 LET N=Q(J)
1355 PRINT
1360 PRINT W$(J);" WINS $";(R/D(N))*P(J)
1370 NEXT J
1372 PRINT "VOULEZ VOUS PARIER SUR LA PROCHAINE COURSE?"
1374 INPUT "Y OU N";O$
1376 IF OS="Y" THEN PRINT CHR$(26):GOTO 380
1380 END
```

Hurkle

Hurkle ? Un hurkle est un animal heureux qui vit dans une autre galaxie sur une planète du nom de Lirht, qui a trois lunes. Les hurkles sont les animaux favoris des Gwik, la race dominante sur Lirht et ... pour en savoir plus, lisez « Le hurkle est un animal heureux », une histoire du livre *A way home* par Théodore Sturgeon.

Dans ce programme, un hurkle timide se cache dans une grille de 10 sur 10. Sa demeure est le point 0,0 dans le coin sud-ouest. Vous essayez de deviner la position où se cache le Hurkle en donnant deux nombres entiers séparés par une virgule. Après chaque tentative, l'ordinateur vous dira la direction approximative dans laquelle il faut chercher le Hurkle. Vous avez cinq essais pour le trouver. Vous pouvez changer ce nombre à la ligne 110, bien que 4 essais suffisent amplement.

Ce programme a été écrit par Bob Albrecht de la People's Computer Company.


```
                              HURKLE
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


UN HURKLE SE CACHE DANS UNE GRILLE 10 PAR 10 . SA DEMEURE
EST LE POINT 0,0 .  TOUT POINT DE LA GRILLE EST REPRESENTE PAR
DEUX NOMBRES ENTIERS SEPARES PAR UNE VIRGULE. ESSAYEZ DE
TROUVER LA POSITION DU HURKLE SUR LA GRILLE. VOUS AVEZ 5 ESSAIS.
APRES CHAQUE ESSAI, JE VOUS DONNERAI LA DIRECTION APPROCHEE
DANS LAQUELLE IL FAUT CHERCHER LE HURKLE.

ESSAI NR 1 ? 5,5
PRENEZ LA DIRECTION SUDOUEST

ESSAI NR 2 ? 3,3
PRENEZ LA DIRECTION OUEST

ESSAI NR 3 ? 2,3

VOUS L'AVEZ TROUVE EN 3 ESSAIS!

JOUONS ENCORE. LE HURKLE EST EN TRAIN DE SE CACHER.

ESSAI NR 1 ? 5,5
PRENEZ LA DIRECTION OUEST

ESSAI NR 2 ? 3,5

VOUS L'AVEZ TROUVE EN 2 ESSAIS!

JOUONS ENCORE. LE HURKLE EST EN TRAIN DE SE CACHER.

ESSAI NR 1 ? 5,5
PRENEZ LA DIRECTION NORDOUEST

ESSAI NR 2 ? 6,8
PRENEZ LA DIRECTION SUDOUEST

ESSAI NR 3 ? 3,6
PRENEZ LA DIRECTION NORDOUEST

ESSAI NR 4 ? 4,7
PRENEZ LA DIRECTION OUEST

ESSAI NR 5 ? 4,5
PRENEZ LA DIRECTION NORDOUEST


DESOLE, CELA FAIT 5 ESSAIS.
LE HURKLE SE TROUVE EN  0 , 7

JOUONS ENCORE. LE HURKLE EST EN TRAIN DE SE CACHER.

ESSAI NR 1 ?
```

```
5 PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(33);"HURKLE"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
110 N=5
120 G=10
210 PRINT
220 PRINT "UN HURKLE SE CACHE DANS UNE GRILLE";G;"PAR";G;". SA DEMEURE"
230 PRINT "EST LE POINT 0,0 .  TOUT POINT DE LA GRILLE EST REPRESENTE PAR"
240 PRINT "DEUX NOMBRES ENTIERS SEPARES PAR UNE VIRGULE. ESSAYEZ DE"
250 PRINT "TROUVER LA POSITION DU HURKLE SUR LA GRILLE. VOUS AVEZ";N;"ESSAIS."
260 PRINT "APRES CHAQUE ESSAI, JE VOUS DONNERAI LA DIRECTION APPROCHEE"
270 PRINT "DANS LAQUELLE IL FAUT CHERCHER LE HURKLE."
280 PRINT
285 A=INT(G*RND(1))
286 B=INT(G*RND(1))
310 FOR K=1 TO N
320 PRINT "ESSAI NR";K;
330 INPUT X,Y
340 IF ABS(X-A)+ABS(Y-B)=0 THEN 500
350 REM PRINT INFO
360 GOSUB 610
370 PRINT
380 NEXT K
410 PRINT
420 PRINT "DESOLE, CELA FAIT";N;"ESSAIS."
430 PRINT "LE HURKLE SE TROUVE EN ";A;",";B
440 PRINT
450 PRINT "JOUONS ENCORE. LE HURKLE EST EN TRAIN DE SE CACHER."
460 PRINT
470 GOTO 285
500 REM
510 PRINT
520 PRINT "VOUS L'AVEZ TROUVE EN";K;"ESSAIS!"
540 GOTO 440
610 PRINT "PRENEZ LA DIRECTION ";
620 IF Y=B THEN 670
630 IF Y<B THEN 660
640 PRINT "SUD";
650 GOTO 670
660 PRINT "NORD";
670 IF X=A THEN 720
680 IF X<A THEN 710
690 PRINT "OUEST";
700 GOTO 720
710 PRINT "EST";
720 PRINT
730 RETURN
999 END
```

Kinema

Ce programme teste vos connaissances fondamentales de cinématique. Il présente un problème simple : une balle est lancée en l'air à une vitesse aléatoire. Vous devez ensuite répondre à trois questions concernant le vol de la balle :

1. A quelle hauteur montera-t-elle ?
2. Combien de temps mettra-t-elle à retomber ?
3. Quelle sera sa vitesse après un nombre aléatoire de secondes ?

L'ordinateur évalue votre performance; si votre réponse est approchée de 15 % par rapport à la bonne, elle est considérée acceptable. Après chaque exécution l'ordinateur vous donne un autre problème jusqu'à ce que vous l'interrompiez.

KINEMA est une version abrégée du programme original d'Huntington Computer Project Program, KINERV, de Richard Pav de Patchogue High School, Patchogue, New York.

```
                                 KINEMA
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



UNE BALLE EST JETEE VERS LE HAUT A 13 METRES PAR SECONDE.

A QUELLE HAUTEUR MONTERA T ELLE (EN METRES)? 7
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST  8.45

COMBIEN DE SECONDES JUSQU'A SON RETOUR? 5
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST  2.6

QUELLE SERA SA VITESSE APRES 1.7 SECONDES? 3
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST -4


 0 REPONSES CORRECTES SUR 3.

UNE BALLE EST JETEE VERS LE HAUT A 15 METRES PAR SECONDE.

A QUELLE HAUTEUR MONTERA T ELLE (EN METRES)? 8
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST  11.25

COMBIEN DE SECONDES JUSQU'A SON RETOUR? 4
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST  3

QUELLE SERA SA VITESSE APRES 2.5 SECONDES? -7
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST -10


 0 REPONSES CORRECTES SUR 3.

UNE BALLE EST JETEE VERS LE HAUT A 7 METRES PAR SECONDE.

A QUELLE HAUTEUR MONTERA T ELLE (EN METRES)? 5
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST  2.45

COMBIEN DE SECONDES JUSQU'A SON RETOUR? 4
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST  1.4

QUELLE SERA SA VITESSE APRES 2.1 SECONDES? 0
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST -14


 0 REPONSES CORRECTES SUR 3.

UNE BALLE EST JETEE VERS LE HAUT A 22 METRES PAR SECONDE.

A QUELLE HAUTEUR MONTERA T ELLE (EN METRES)? 23
L'APPROXIMATION EST SUFFISANTE.
LA REPONSE EXACTE EST  24.2

COMBIEN DE SECONDES JUSQU'A SON RETOUR? 6
LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE....
LA REPONSE EXACTE EST  4.4

QUELLE SERA SA VITESSE APRES 2.6 SECONDES?
```

```
5  PRINT CHR$(26)
10 PRINT TAB(33);"KINEMA"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT: PRINT: PRINT
100 PRINT
105 PRINT
106 Q=0
110 V=5+INT(35*RND(1))
111 PRINT "UNE BALLE EST JETEE VERS LE HAUT A";V;"METRES PAR SECONDE."
112 PRINT
115 A=.05*V^2
116 PRINT "A QUELLE HAUTEUR MONTERA T ELLE (EN METRES)";
117 GOSUB 500
120 A=V/5
122 PRINT "COMBIEN DE SECONDES JUSQU'A SON RETOUR";
124 GOSUB 500
130 T=1+INT(2*V*RND(1))/10
132 A=V-10*T
134 PRINT "QUELLE SERA SA VITESSE APRES";T;"SECONDES";
136 GOSUB 500
140 PRINT
150 PRINT Q;"REPONSES CORRECTES SUR 3.";
160 IF Q<2 THEN 100
170 PRINT "  PAS MAL."
180 GOTO 100
500 INPUT G
502 IF ABS((G-A)/A)<.15 THEN 510
504 PRINT "LA REPONSE N'EST MEME PAS APPROCHEE...."
506 GOTO 512
510 PRINT "L'APPROXIMATION EST SUFFISANTE."
511 Q=Q+1
512 PRINT "LA REPONSE EXACTE EST ";A
520 PRINT
530 RETURN
999 END
```

King (Premier ministre)

Voici l'un des jeux les plus complets, difficiles et intéressants, de gestion de pays et de ses ressources. (Si vous n'avez jamais joué à l'un de ces jeux, commencez avec HAMMURABI.)

Dans ce jeu vous êtes le premier ministre de Setats Detinu, petite île communiste de 30 par 70 miles de long. Votre tâche est d'établir le budget du pays et de distribuer à vos concitoyens l'argent du trésor communal.

La devise locale est le Rallod et chaque personne a besoin de 100 rallods par an pour survivre. Les revenus de votre pays viennent de l'agriculture et des touristes visitant vos magnifiques forêts, chassant, pêchant, etc. Une partie de votre terre est cultivable mais elle contient aussi d'excellents minerais et peut être vendue à l'industrie étrangère (pour des mines à ciel ouvert) qui importe et supporte ses propres travailleurs. L'ensemencement, la culture et la moisson reviennent entre 10 et 15 rallods par mile carré. Votre but est de mener à bien votre mandat de huit ans sans accident majeur. Attention : ce n'est pas facile !

James A. Storer est l'auteur de ce programme qu'il a écrit lorsqu'il était à Lexington High School.

```
                         KING
        CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES? Y


FELICITATIONS! VOUS VENEZ D'ETRE ELU PREMIER MINISTRE DE SETATS
DETINU, PETITE ILE COMMUNISTE DE 30 PAR 70 MILES DE LONG. VOTRE
TACHE EST D'ETABLIR LE BUDGET DU PAYS ET DE DISTRIBUER
A VOS CONCITOYENS L'ARGENT DU TRESOR COMMUNAL.
LA DEVISE LOCALE EST LE RALLOD, ET CHAQUE PERSONNE A BESOIN DE 100
RALLODS PAR AN POUR SURVIVRE.  LES REVENUS DE VOTRE PAYS
VIENNENT DE L'AGRICULTURE ET DES TOURISTES (MAGNIFIQUES FORETS
CHASSE,PECHE, ETC.) LA MOITIE DE VOTRE SURFACE EST CULTIVABLE
MAIS ELLE A AUSSI DES MINERAIS EN ABONDANCE ET PEUT ETRE VENDUE A
L'INDUSTRIE ETRANGERE (MINES A CIEL OUVERT) QUI IMPORTE ET SUPPORTE
SES PROPRES TRAVAILLEURS.  L'ENSEMENCEMENT REVIENT ENTRE 10 ET 15
RALLODS PAR MILLE CARRE.
VOTRE BUT EST DE MENER A BIEN VOTRE MANDAT DE 8 ANS.
BONNE CHANCE.


VOUS AVEZ MAINTENANT 59940 RALLODS DANS LES CAISSES DU TRESOR.
 497 CONCITOYENS, ET 2000 MILLES CARRES DE TERRE.
CETTE ANNEE L'INDUSTRIE ACHETERA LA TERRE AU PRIX DE 95 RALLODS PAR MILLE CARRE.
L'ENSEMANCEMENT REVIENT ACTUELLEMENT A 13 RALLODS PAR MILLE CARRE.

COMBIEN DE MILLES CARRES COMPTEZ VOUS VENDRE A L'INDUSTRIE? 200
COMBIEN DE RALLODS DISTRIBUEZ VOUS A CHACUN DE VOS CONCITOYENS? 49700
COMBIEN DE MILLES CARRES COMPTEZ VOUS ENSEMENCER? 500
COMBIEN DE RALLODS DESIREZ VOUS CONSACRER A LA LUTTE ANTI-POLLUTION? 10000

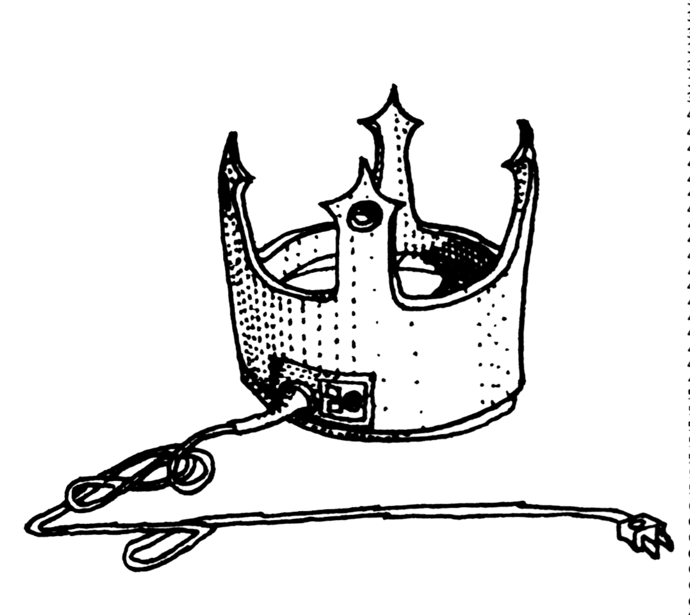
 203 TRAVAILLEURS SONT VENUS DANS LE PAYS ET 396 HABITANTS SONT VENUS DANS
 L'ILE.
 SUR 500 MILLES CARRES PLANTES, VOUS AVEZ EU UNE RECOLTE SUR 260 MILLES CARRES.
   (EN RAISON DE LA POLLUTION DE L'AIR ET DE L'EAU VENANT DE L'INDUSTRIE.)
 CE QUI DONNE 12350 RALLODS.
 LE TOURISME VOUS A RAPPORTE 8297 RALLODS.

VOUS AVEZ MAINTENANT 50180 RALLODS DANS LES CAISSES DU TRESOR.
 893 CONCITOYENS,  203 TRAVAILLEURS ETRANGERS, ET 1800 MILLES CARRES DE TERRE.
CETTE ANNEE L'INDUSTRIE ACHETERA LA TERRE AU PRIX DE 95 RALLODS PAR MILLE CARRE.
L'ENSEMANCEMENT REVIENT ACTUELLEMENT A 14 RALLODS PAR MILLE CARRE.

COMBIEN DE MILLES CARRES COMPTEZ VOUS VENDRE A L'INDUSTRIE? 0
COMBIEN DE RALLODS DISTRIBUEZ VOUS A CHACUN DE VOS CONCITOYENS? 89300
   VOYONS, VOUS N'AVEZ QUE 50180 RALLODS DANS LES CAISSES
COMBIEN DE RALLODS DISTRIBUEZ VOUS A CHACUN DE VOS CONCITOYENS? 50
COMBIEN DE MILLES CARRES COMPTEZ VOUS ENSEMENCER? 45
COMBIEN DE RALLODS DESIREZ VOUS CONSACRER A LA LUTTE ANTI-POLLUTION? 10000


PLUS DU TIERS DE LA POPULATION EST MORT DEPUIS VOTRE ENTREE
ENTREE EN FONCTIONS.  LES GENS (QUI RESTENT)
NE PEUVENT PAS VOUS SENTIR.
VOUS AVEZ ETE ASSASSINE.
```

```
1 PRINT CHR$(26):PRINT TAB(34);"KING"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
4 PRINT "DESIREZ VOUS LIRE LES REGLES";
5 INPUT Z$
6 N5=8
10 IF LEFT$(Z$,1)="N" THEN 47
11 IF Z$="ENCORE" THEN 1960
12 PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINT "FELICITATIONS! VOUS VENEZ D'ETRE ELU PREMIER MINISTRE DE SETATS"
22 PRINT "DETINU, PETITE ILE COMMUNISTE DE 30 PAR 70 MILES DE LONG. VOTRE"
24 PRINT "TACHE EST D'ETABLIR LE BUDGET DU PAYS ET DE DISTRIBUER"
26 PRINT "A VOS CONCITOYENS L'ARGENT DU TRESOR COMMUNAL."
28 PRINT "LA DEVISE LOCALE EST LE RALLOD, ET CHAQUE PERSONNE A BESOIN DE 100"
30 PRINT "RALLODS PAR AN POUR SURVIVRE.  LES REVENUS DE VOTRE PAYS"
32 PRINT "VIENNENT DE L'AGRICULTURE ET DES TOURISTES (MAGNIFIQUES FORETS"
34 PRINT "CHASSE,PECHE, ETC.) LA MOITIE DE VOTRE SURFACE EST CULTIVABLE"
36 PRINT "MAIS ELLE A AUSSI DES MINERAIS EN ABONDANCE ET PEUT ETRE VENDUE A"
38 PRINT "L'INDUSTRIE ETRANGERE (MINES A CIEL OUVERT) QUI IMPORTE ET SUPPORTE"
40 PRINT "SES PROPRES TRAVAILLEURS.  L'ENSEMENCEMENT REVIENT ENTRE 10 ET 15"
42 PRINT "RALLODS PAR MILLE CARRE."
44 PRINT "VOTRE BUT EST DE MENER A BIEN VOTRE MANDAT DE";N5;"ANS."
46 PRINT "BONNE CHANCE."
47 PRINT
50 A=INT(60000!+(1000*RND(1))-(1000*RND(1)))
55 B=INT(500+(10*RND(1))-(10*RND(1)))
65 D=2000
100 W=INT(10*RND(1)+95)
102 PRINT
105 PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT";A;"RALLODS DANS LES CAISSES DU TRESOR."
110 PRINT INT(B);"CONCITOYENS, ";
115 V9=INT(((RND(1)/2)*10+10))
120 IF C=0 THEN 140
130 PRINT INT(C);"TRAVAILLEURS ETRANGERS, ";
140 PRINT "ET";INT(D);"MILLES CARRES DE TERRE."
150 PRINT "CETTE ANNEE L'INDUSTRIE ACHETERA LA TERRE AU PRIX DE";W;
152 PRINT "RALLODS PAR MILLE CARRE."
155 PRINT"L'ENSEMENCEMENT REVIENT ACTUELLEMENT A";V9;"RALLODS PAR MILLE CARRE."
162 PRINT
200 PRINT "COMBIEN DE MILLES CARRES COMPTEZ VOUS VENDRE A L'INDUSTRIE";
210 INPUT H
215 IF H<0 THEN 200
220 IF H<=D-1000 THEN 300
230 PRINT "   VOYONS, VS N'AVEZ QUE";D-1000;"MILLES CARRES DE TERRE CULTIVABLE"
240 IF X<>0 THEN 200
250 PRINT "(L'INDUSTRIE ETRANGERE N'ACHETE QUE DE LA TERRE CULTIVABLE, CAR"
260 PRINT "LA FORET N'EST PAS RENTABLE POUR LES MINES A CIEL OUVERT A CAUSE"
270 PRINT "DES ARBRES, DE LA COUCHE SUPERIEURE PLUS EPAISSE, ETC.)"
280 X=1
299 GOTO 200
300 D=INT(D-H)
310 A=INT(A+(H*W))
320 PRINT "COMBIEN DE RALLODS DISTRIBUEZ VOUS A CHACUN DE VOS CONCITOYENS";
340 INPUT I
```



```
342 IF I<0 THEN 320
350 IF I<A THEN 400
360 IF I=A THEN 380
370 PRINT "   VOYONS, VOUS N'AVEZ QUE";A;"RALLODS DANS LES CAISSES"
375 GOTO 320
380 J=0
390 K=0
395 A=0
399 GOTO 1000
400 A=INT(A-I)
410 PRINT "COMBIEN DE MILLES CARRES COMPTEZ VOUS ENSEMENCER";
420 INPUT J
421 IF J<0 THEN 410
422 IF J<=B*2 THEN 426
423 PRINT "  DESOLE, MAIS CHAQUE PERSONNE NE PEUT PLANTER QUE 2 MILLES CARRES"
424 GOTO 410
426 IF J<=D-1000 THEN 430
427 PRINT "  NAVRE, VOUS N'AVEZ QUE";D-1000;"MILLES CARRES DE TERRE CULTIVABLE"
428 GOTO 410
430 U1=INT(J*V9)
435 IF U1<A THEN 500
440 IF U1=A THEN 490
450 PRINT"  VOYONS, VOUS N'AVEZ PLUS QUE";A;"RALLODS DANS LES CAISSES"
460 GOTO 410
490 K=0
495 A=0
499 GOTO 1000
500 A=A-U1
510 PRINT "COMBIEN DE RALLODS DESIREZ VOUS CONSACRER A LA LUTTE ANTI-POLLUTION";
520 INPUT K
522 IF K<0 THEN 510
530 IF K<=A THEN 1000
540 PRINT "   VOYONS, IL NE VOUS RESTE QUE";A;"RALLODS"
550 GOTO 510
600 IF H<>0 THEN 1002
602 IF I<>0 THEN 1002
604 IF J<>0 THEN 1002
606 IF K<>0 THEN 1002
609 PRINT
612 PRINT "AU REVOIR."
614 PRINT "(SI VOUS DESIREZ POURSUIVRE CE JEU ULTERIEUREMENT, REPONDEZ"
616 PRINT "'ENCORE' QUAND ON VOUS PROPOSE LES REGLES, AU"
618 STOP
1000 GOTO 600
1002 PRINT
1003 PRINT
1010 A=INT(A-K)
1020 A4=A
1100 IF INT(I/100-B)>=0 THEN 1120
1105 IF I/100<50 THEN 1700
1110 PRINT INT(B-(I/100));"HABITANTS SONT MORTS DE FAIM"
1120 F1=INT(RND(1)*(2000-D))
1122 IF K<25 THEN 1130
1125 F1=INT(F1/(K/25))
```

```
1130 IF F1<=0 THEN 1150
1140 PRINT F1;"HABITANTS SONT MORTS POUR AVOIR RESPIRE DE L'OXYDE DE CARBONE";
1143 PRINT " ET DES POUSSIERES"
1150 IF INT((I/100)-B)<0 THEN 1170
1160 IF F1>0 THEN 1180
1165 GOTO 1200
1170 PRINT "   IL VOUS A FALLU DEPENSER";INT((F1+(B-(I/100)))*9);
1172 PRINT "RALLODS POUR LES FUNERAILLES"
1174 B5=INT(F1+(B-(I/100)))
1175 A=INT(A-((F1+(B-(I/100)))*9))
1176 GOTO 1185
1180 PRINT "   IL VOUS A FALLU DEPENSER";INT(F1*9);"RALLODS ";
1181 PRINT "POUR LES FUNERAILLES"
1182 B5=F1
1183 A=INT(A-(F1*9))
1185 IF A>=0 THEN 1194
1187 PRINT "   LES RESERVES ONT ETE TROP FAIBLES POUR LE COUT - ";
1188 PRINT "ET LA TERRE A ETE VENDUE"
1189 D=INT(D+(A/W))
1190 A=0
1194 B=INT(B-B5)
1200 IF H=0 THEN 1250
1220 C1=INT(H+(RND(1)*10)-(RND(1)*20))
1224 IF C>0 THEN 1230
1226 C1=C1+20
1230 PRINT C1;"TRAVAILLEURS SONT VENUS DANS LE PAYS ET";
1250 P1=INT(((I/100-B)/10)+(K/25)-((2000-D)/50)-(F1/2))
1255 PRINT ABS(P1);"HABITANTS ";
1260 IF P1<0 THEN 1275
1265 PRINT "SONT VENUS DANS";
1270 GOTO 1280
1275 PRINT "ONT QUITTE";
1280 PRINT " L'ILE."
1290 B=INT(B+P1)
1292 C=INT(C+C1)
1305 U2=INT(((2000-D)*((RND(1)+1.5)/2)))
1310 IF C=0 THEN 1324
1320 PRINT " SUR";INT(J);"MILLES CARRES PLANTES,";
1324 IF J>U2 THEN 1330
1326 U2=J
1330 PRINT " VOUS AVEZ EU UNE RECOLTE SUR";INT(J-U2);"MILLES CARRES."
1340 IF U2=0 THEN 1370
1344 IF T1>=2 THEN 1370
1350 PRINT "   (EN RAISON DE LA ";
1355 IF T1=0 THEN 1365
1360 PRINT "PLUS GRANDE ";
1365 PRINT "POLLUTION DE L'AIR ET DE L'EAU VENANT DE L'INDUSTRIE.)"
1370 Q=INT((J-U2)*(W/2))
1380 PRINT " CE QUI DONNE";INT(Q);"RALLODS."
1390 A=INT(A+Q)
1400 V1=INT(((B-P1)*22)+(RND(1)*500))
1405 V2=INT((2000-D)*15)
1410 PRINT " LE TOURISME VOUS A RAPPORTE";ABS(INT(V1-V2));"RALLODS."
1420 IF V2=0 THEN 1450
1425 IF V1-V2>=V3 THEN 1450
1430 PRINT "   DIMINUTION DUE AU FAIT QUE ";
1435 G1=10*RND(1)
1440 IF G1<=2 THEN 1460
1442 IF G1<=4 THEN 1465
1444 IF G1<=6 THEN 1470
1446 IF G1<=8 THEN 1475
1448 IF G1<=10 THEN 1480
1450 V3=INT(A+V3)
1451 A=INT(A+V3)
1452 GOTO 1500
1460 PRINT "LE NOMBRE DES POISSONS A DIMNNUE A CAUSE DE LA POLLUTION DE L'EAU."
1462 GOTO 1450
1465 PRINT "LA POLLUTION DE L'AIR EST EN TRAIN DE TUER LE GIBIER A PLUMES."
1467 GOTO 1450
1470 PRINT "LES BAINS D' EAUX MINERALES SONT EN TRAIN D'ETRE RUINES"
1471 PRINT "PAR LA POLLUTION DE L'EAU."
1472 GOTO 1450
1475 PRINT "UN SMOG DEPLAISANT DECOURAGE LES AMATEURS DE BAINS DE SOLEIL."
1477 GOTO 1450
1480 PRINT "LES HOTELS ONT UN AIR CRASSEUX DU A LA SALETE DU SMOG."
1482 GOTO 1450
1500 IF B5>200 THEN 1600
1505 IF B<343 THEN 1700
1510 IF (A4/100)>5 THEN 1800
1515 IF C>B THEN 1550
1520 IF N5-1=X5 THEN 1900
1545 GOTO 2000
1550 PRINT
1552 PRINT
1560 PRINT "LES TRAVAILLEURS ETRANGERS ONT DEPASSE EN NOMBRE LES AUTOCHTONES."
1562 PRINT "ETANT EN MAJORITE, ILS SE SONT REVOLTES ET SE SONT EMPARES"
1564 PRINT "DU PAYS."
1570 IF RND(1)<=.5 THEN 1580
1574 PRINT "VOUS AVEZ ETE EJECTE DE VOS FONCTIONS ET ACTUELLEMENT"
1576 PRINT "VOUS ETES EN PRISON."
1578 GOTO 1590
1580 PRINT "VOUS AVEZ ETE ASSASSINE."
1590 PRINT
1592 PRINT
1596 STOP
1600 PRINT
1602 PRINT
1610 PRINT B5;"HABITANTS SONT MORTS EN UNE ANNEE!!!!!"
1615 PRINT "EN RAISON DE CETTE REMARQUABLE INCOMPETENCE, NON SEULEMENT VOUS"
1620 PRINT "AVEZ ETE REVOQUE ET FICHU ALA PORTE, MAIS VOUS"
1622 M6=INT(RND(1)*10)
1625 IF M6<=3 THEN 1670
1630 IF M6<=6 THEN 1680
1635 IF M6<=10 THEN 1690
1670 PRINT "AVEZ EU AUSSI L'OEIL GAUCHE ARRACHE."
1672 GOTO 1590
1680 PRINT "AVEZ EGALEMENT GAGNE DANS L'AFFAIRE UNE TRES MAUVAISE REPUTATION."
1682 GOTO 1590
1690 PRINT "AVEZ AUSSI ETE DECLARE PLAIE NATIONALE."
1692 GOTO 1590
1700 PRINT
1702 PRINT
1710 PRINT "PLUS DU TIERS DE LA POPULATION EST MORT DEPUIS VOTRE ENTREE"
1715 PRINT "ENTREE EN FONCTIONS.  LES GENS (QUI RESTENT)"
1720 PRINT "NE PEUVENT PAS VOUS SENTIR."
1730 GOTO 1570
1800 IF B5-F1<2 THEN 1515
1807 PRINT
1815 PRINT "DE L'ARGENT NON DEPENSE EST RESTE PAR VOTRE FAUTE DANS LES CAISSE
1820 PRINT "LE RESULTAT EN A ETE LA MORT DE FAIM DE QUELQUES UNS DE VOS"
1825 PRINT "COMPATRIOTES.  LA FOULE EST FURIEUSE ET VOUS ETES FORCE"
1830 PRINT "DE DEMISSIONNER OU BIEN DE VOUS SUICIDER."
1835 PRINT "VOUS AVEZ LE CHOIX."
1840 PRINT "SI VOUS OPTEZ POUR LA SECONDE SOLUTION, AYEZ L'OBLIGEANCE DE"
1845 PRINT "METTRE L'ORDINATEUR HORS TENSION, D'ABORD."
1850 GOTO 1590
1900 PRINT
1902 PRINT
1920 PRINT "FELICITATIONS!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
1925 PRINT "VOUS AVEZ REMPLI AVEC SUCCES VOTRE MANDAT DE";N5;"ANS"
1930 PRINT "CERTES, VOUS AVEZ EU, BIEN ENTENDU, UNE CHANCE CONSIDERABLE, MAIS"
1935 PRINT "CELA RESTE UNE REALISATION REMARQUABLE.  AU REVOIR ET BONNE"
1940 PRINT "CHANCE - VOUS EN AUREZ BESOIN SI VOUS ETES DU GENRE A"
1945 PRINT "JOUER ACE JEU."
1950 GOTO 1590
1960 PRINT "DEPUIS COMBIEN D'ANNEES ETIEZ VOUS AUX AFFAIRES LORS DE L'ARRET";
1961 INPUT X5
1962 IF X5<0 THEN 1590
1963 IF X5<8 THEN 1969
1965 PRINT "   VOYONS, LA DUREE DU MANDAT EST SEULEMENT DE";N5;"ANS."
1967 GOTO 1960
1969 PRINT "COMBIEN AVIEZ VOUS EN CAISSES";
1970 INPUT A
1971 IF A<0 THEN 1590
1975 PRINT "COMBIEN D'HABITANTS";
1976 INPUT B
1977 IF B<0 THEN 1590
1980 PRINT "COMBIEN DE TRAVAILLEURS";
1981 INPUT C
1982 IF C<0 THEN 1590
1990 PRINT "COMBIEN DE MLILLES CARRES DE TERRE";
1991 INPUT D
1992 IF D<0 THEN 1590
1993 IF D>2000 THEN 1996
1994 IF D>1000 THEN 100
1996 PRINT "   ALLONS, VOUS AVEZ COMMENCE AVEC 1000 MILLES CARRES CULTIVABLES"
1997 PRINT "   ET 10000 MILLES CARRES DE FORETS."
1998 GOTO 1990
2000 X5=X5+1
2020 B5=0
2040 GOTO 100
2046 END
```

Letter (Jeu de la lettre)

LETTER est similaire au jeu GUESS dans lequel vous devinez un nombre choisi par l'ordinateur; dans ce programme, l'ordinateur choisit aléatoirement une lettre de l'alphabet et vous devez la deviner en utilisant les indications qui vous sont données au fur et à mesure. Cela ne devrait pas vous prendre plus de 6 essais pour trouver la lettre mystérieuse.

Le programme qui apparaît ici est vaguement basé sur l'original écrit par Bob Albrecht de la People's Computer Company.

```
10 PRINT TAB(33);"LETTER"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT "CE JEU CONSISTE A TROUVER UNE LETTRE": PRINT
210 PRINT "JE VAIS PENSER A UNE LETTRE DE L'ALPHABET, DE A JUSQU'A Z."
220 PRINT "ESSAYEZ DE TROUVER MA LETTRE, JE VOUS DONNERAI DES INDICATIONS"
230 PRINT "SUR LA DISTANCE QUI VOUS SEPARE DE CELLE CI."
310 L=65+INT(RND(1)*26)
320 G=0
340 PRINT: PRINT "O.K., J'AI UNE LETTRE. COMMENCEZ A CHERCHER."
410 PRINT: PRINT "QUE PROPOSEZ VOUS";
420 G=G+1
430 INPUT A$: A=ASC(A$): PRINT
440 IF A=L THEN 500
450 IF A>L THEN 480
460 PRINT "TROP BAS. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS HAUTE.": GOTO 410
480 PRINT "TROP HAUT. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS BASSE.": GOTO 410
500 PRINT: PRINT "VOUS L'AVEZ TROUVEE EN";G;"ESSAIS!!"
504 IF G<=5 THEN 508
506 PRINT "MAIS CELA NE DEVRAIT PAS PRENDRE PLUS DE 5 ESSAIS!": GOTO 515
508 PRINT "BEAU TRAVAIL !!!!!"
510 FOR N=1 TO 15: PRINT CHR$(7);: NEXT N
515 PRINT
520 PRINT "REJOUONS UN PEU....."
530 GOTO 310
999 END
```

```
                              LETTER
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE JEU CONSISTE A TROUVER UNE LETTRE

JE VAIS PENSER A UNE LETTRE DE L'ALPHABET, DE A JUSQU'A Z.
ESSAYEZ DE TROUVER MA LETTRE, JE VOUS DONNERAI DES INDICATIONS
SUR LA DISTANCE QUI VOUS SEPARE DE CELLE CI.

O.K., J'AI UNE LETTRE. COMMENCEZ A CHERCHER.

QUE PROPOSEZ VOUS? L

TROP HAUT. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? I

TROP HAUT. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? D

TROP BAS. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? F

TROP BAS. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? H

TROP HAUT. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? G


VOUS L'AVEZ TROUVEE EN 6 ESSAIS!!
MAIS CELA NE DEVRAIT PAS PRENDRE PLUS DE 5 ESSAIS!

REJOUONS UN PEU.....

O.K., J'AI UNE LETTRE. COMMENCEZ A CHERCHER.

QUE PROPOSEZ VOUS? M

TROP HAUT. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? J

TROP HAUT. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? E

TROP BAS. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? G

TROP BAS. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS HAUTE.

QUE PROPOSEZ VOUS? I

TROP HAUT. ESSAYEZ UNE LETTRE PLUS BASSE.

QUE PROPOSEZ VOUS? H


VOUS L'AVEZ TROUVEE EN 6 ESSAIS!!
MAIS CELA NE DEVRAIT PAS PRENDRE PLUS DE 5 ESSAIS!

REJOUONS UN PEU.....

O.K., J'AI UNE LETTRE. COMMENCEZ A CHERCHER.

QUE PROPOSEZ VOUS?
Break in 430
```

Life (Le jeu de la vie)

Le jeu de LIFE a été décrit à l'origine dans la revue *Scientific American* d'octobre 1970 dans un article de Martin Gardner. Le jeu lui-même a été conçu par John Conway de Gonville et Caius College, Université de Cambridge, Angleterre.

Dans le jeu « manuel », des organismes existent sous la forme de pions sur un grand damier, et ils meurent ou se reproduisent selon certaines règles génétiques simples. Les critères de Conway pour choisir ses lois génétiques étaient soigneusement décrits de la manière suivante :

1. Il ne doit pas y avoir de configuration initiale dont on pourrait prouver de façon simple que la population peut s'accroître sans limites.
2. Il doit y avoir des configurations initiales qui apparemment s'accroissent sans limites.
3. Il doit y avoir des configurations initiales simples qui s'accroissent et changent pendant une période de temps considérable avant de se terminer de trois façons possibles :
   - disparaître complètement par surpeuplement ou bien parce qu'elle devient trop clairsemée
   - se fixer en une configuration stable qui reste inchangée par la suite
   - entrer dans une phase oscillatoire dans laquelle elles répètent un cycle sans fin.

Bref, les règles devraient être telles que la fluctuation de population soit rendue relativement imprévisible. Les lois génétiques de Conway sont admirablement simples. Notez tout d'abord que chaque cellule du damier (qui est supposé être un plan infini) a huit cellules voisines, 4 adjacentes à angle droit et 4 adjacentes en diagonale. Les règles sont les suivantes :

1. Survies : Chaque pion ayant deux ou trois pions voisins, survit pour la génération suivante.
2. Morts : Chaque pion ayant 4 voisins ou plus meurt (est enlevé) de surpeuplement. Chaque pion ayant un seul voisin ou pas du tout, meurt d'isolation.
3. Naissances : Chaque cellule vide adjacente à 3 voisins exactement — ni plus ni moins — est une cellule de naissance. Un compteur est placé sur elle au prochain déplacement.

Il est important de comprendre que toutes les naissances et les morts surviennent simultanément. Ensemble, elles constituent une seule génération ou, comme nous l'appellerons, un « déplacement » dans « l'histoire de la vie » complète de la configuration initiale.

Vous verrez la population subir constamment des changements inhabituels, quelquefois merveilleux et toujours inattendus. Dans quelques cas la société s'éteint éventuellement (tous les pions disparaissant), bien que cela puisse ne pas se produire avant de nombreuses générations. La plupart des configurations naissantes atteignent soit des formes stables — Conway les appelle « natures mortes » — qui ne peuvent pas changer ou bien des configurations qui oscillent pour toujours. Des configurations sans symétrie initiale tendent à devenir symétriques. Une fois que cela se produit, la symétrie ne peut pas être perdue bien qu'elle puisse augmenter en qualité.

Conway utilisa un DEC PDP-7 avec une exposition graphique pour observer les populations. Vous trouverez probablement cela plus agréable à regarder sur un CRT plutôt que sur une copie papier.

Etant donné que le MITS 8K BASIC n'a pas de LINE INPUT, tapez un «.» au début de la ligne pour entrer les espaces vides dans la configuration. Cela sera transformé en un espace par le BASIC, mais cela vous permet de taper les espaces primordiaux. Taper DONE indique que vous avez fini d'entrer la configuration. Voyez le modèle d'exécution.

Clark Baker de Project DELTA est à l'origine de cette version de LIFE qui a été par la suite modifiée par Steve North de Creative Computing.

```
                          LIFE
CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


ENTREZ VOTRE CONFIGURATION:
? .  ***
? . *  *
? .*   *
? FINI


GENERATION: 0                   POPULATION: 7



                                         ***
                                        *  *
                                       *   *
```

```
GENERATION: 1                   POPULATION: 8



                                   *
                                  ***
                                 ** **



GENERATION: 2                   POPULATION: 9



                                  ***
                                 *   *
                                 ** **



GENERATION: 3                   POPULATION: 10



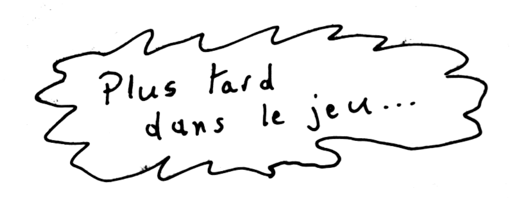
                                   *
                                  ***
                                 *   *
                                 ** **



GENERATION: 4                   POPULATION: 12



                                  ***
                                  ***
                                 *   *
                                 ** **
```




```
GENERATION: 13                POPULATION: 30
GENERATION: 16                POPULATION: 48
GENERATION: 19                POPULATION: 56
GENERATION: 14                POPULATION: 39
GENERATION: 17                POPULATION: 46
GENERATION: 20                POPULATION: 61
GENERATION: 15                POPULATION: 37
GENERATION: 18                POPULATION: 54
GENERATION: 21                POPULATION: 67
```

```
2 PRINT TAB(34);"LIFE"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
8 PRINT "ENTREZ VOTRE CONFIGURATION:"
9 X1=1: Y1=1: X2=24: Y2=70
10 DIM A(24,70),B$(24)
20 C=1
30 INPUT B$(C)
40 IF B$(C)="FINI" THEN B$(C)="": GOTO 80
50 IF LEFT$(B$(C),1)="." THEN B$(C)=" "+RIGHT$(B$(C),LEN(B$(C))-1)
60 C=C+1
70 GOTO 30
80 C=C-1: L=0
90 FOR X=1 TO C-1
100 IF LEN(B$(X))>L THEN L=LEN(B$(X))
110 NEXT X
120 X1=11-C/2
130 Y1=33-L/2
140 FOR X=1 TO C
150 FOR Y=1 TO LEN(B$(X))
160 IF MID$(B$(X),Y,1)<>" " THEN A(X1+X,Y1+Y)=1:P=P+1
170 NEXT Y
180 NEXT X
200 PRINT:PRINT:PRINT
210 PRINT "GENERATION:";G,"POPULATION:";P;: IF I9 THEN PRINT "INVALIDE";
215 X3=24: Y3=70: X4=1: Y4=1: P=0
220 G=G+1
225 FOR X=1 TO X1-1: PRINT: NEXT X
230 FOR X=X1 TO X2
240 PRINT
250 FOR Y=Y1 TO Y2
253 IF A(X,Y)=2 THEN A(X,Y)=0: GOTO 270
256 IF A(X,Y)=3 THEN A(X,Y)=1: GOTO 261
260 IF A(X,Y)<>1 THEN 270
261 PRINT TAB(Y);"*";
262 IF X<X3 THEN X3=X
264 IF X>X4 THEN X4=X
266 IF Y<Y3 THEN Y3=Y
268 IF Y>Y4 THEN Y4=Y
270 NEXT Y
290 NEXT X
295 FOR X=X2+1 TO 24: PRINT: NEXT X
299 X1=X3: X2=X4: Y1=Y3: Y2=Y4
301 IF X1<3 THEN X1=3: I9=-1
303 IF X2>22 THEN X2=22: I9=-1
305 IF Y1<3 THEN Y1=3: I9=-1
307 IF Y2>68 THEN Y2=68: I9=-1
309 P=0
500 FOR X=X1-1 TO X2+1
510 FOR Y=Y1-1 TO Y2+1
520 C=0
530 FOR I=X-1 TO X+1
540 FOR J=Y-1 TO Y+1
550 IF A(I,J)=1 OR A(I,J)=2 THEN C=C+1
560 NEXT J
570 NEXT I
580 IF A(X,Y)=0 THEN 610
590 IF C<3 OR C>4 THEN A(X,Y)=2: GOTO 600
595 P=P+1
600 GOTO 620
610 IF C=3 THEN A(X,Y)=3: P=P+1
620 NEXT Y
630 NEXT X
635 X1=X1-1: Y1=Y1-1: X2=X2+1: Y2=Y2+1
640 GOTO 210
650 END
```

Life for Two

LIFE-2 est basé sur le jeu de la vie de Conway. Les règles du jeu de la vie doivent vous être familières avant d'essayer de jouer à LIFE-2.

Il y a deux joueurs; le jeu se joue sur un tableau de 5×5 et chaque joueur a un symbole pour représenter ses propres éléments de « vie ». Les cellules vivantes appartenant au joueur n° 1 sont représentées par (*) et celles qui appartiennent au joueur n° 2 sont représentées par le symbole #.

Les symboles # et * sont considérés de la même manière sauf lorsqu'il s'agit de décider s'il faut engendrer une cellule vivante ou non. Une cellule vide ayant deux symboles « # » et un symbole (*) pour voisins, engendrera un #, c'est-à-dire que la cellule vivante engendrée appartient au joueur qui a la majorité des 3 cellules vivantes autour de la cellule vide où la vie doit être générée, par exemple :

	1	2	3	4	5
1					
2			*		
3				#	
4			#		
5					

Une nouvelle cellule sera engendrée au point 3,3 et ce sera # puisqu'elle a deux symboles # et un seul * autour d'elle. Le tableau se présentera alors de la manière suivante :

	1	2	3	4	5
1					
2					
3			#	#	
4					
5					

Au premier tour, chaque joueur positionne 3 éléments de vie sur le tableau en entrant les coordonnées des éléments (au cas où les deux joueurs choisissent la même cellule, celle-ci reste vide).

Le tableau est ensuite adapté pour la génération suivante et imprimé.

A chaque tour suivant, chaque joueur place un élément sur le tableau, le but est d'anéantir les éléments de son adversaire. Le tableau est adapté pour la génération suivante et imprimé après que les deux joueurs aient entré leur nouvel élément.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus d'éléments vivants. L'ordinateur imprimera ensuite le tableau et déclarera le vainqueur.

L'idée de ce jeu, le jeu lui-même et les explications ci-dessus ont été écrits par Brian Wyvill de l'université de Bradford dans le Yorkshire, Angleterre.

```
2 PRINT TAB(33);"LIFE2"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT:PRINT:PRINT
7 DIM N(6,6),K(18),A(16),X(2),Y(2)
8 DATA 3,102,103,120,130,121,112,111,12
9 DATA 21,30,1020,1030,1011,1021,1003,1002,1012
10 FOR M=1 TO 18: READ K(M): NEXT M
13 DATA -1,0,1,0,0,-1,0,1,-1,-1,1,-1,-1,1,1,1
14 FOR O1= 1 TO 16: READ A(O1): NEXT O1
20 GOTO 500
50 FOR J=1 TO 5
51 FOR K=1 TO 5
55 IF N(J,K)>99 THEN GOSUB 200
60 NEXT K
65 NEXT J
90 K=0: M2=0: M3=0
99 FOR J=0 TO 6: PRINT
100 FOR K=0 TO 6
101 IF J<>0 THEN IF J<>6 THEN 105
102 IF K=6 THEN PRINT 0;: GOTO 125
103 PRINT K;: GOTO 120
105 IF K<>0 THEN IF K<>6 THEN 110
106 IF J=6 THEN PRINT 0: GOTO 126
107 PRINT J;: GOTO 120
110 GOSUB 300
120 NEXT K
125 NEXT J
126 RETURN
200 B=1: IF N(J,K)>999 THEN B=10
220 FOR O1= 1 TO 15 STEP 2
230 N(J+A(O1),K+A(O1+1))=N(J+A(O1),K+A(O1+1))+B
231 NEXT O1
239 RETURN
300 IF N(J,K)<3 THEN 399
305 FOR O1=1 TO 18
310 IF N(J,K)=K(O1) THEN 350
315 NEXT O1
320 GOTO 399
350 IF O1>9 THEN 360
351 N(J,K)=100: M2=M2+1: PRINT " * ";
355 RETURN
360 N(J,K)=1000: M3=M3+1: PRINT " # ";
365 RETURN
399 N(J,K)=0: PRINT "   ";: RETURN
500 PRINT TAB(10);"JEU DE LA VIE D'U.B."
505 M2=0: M3=0
510 FOR J=1 TO 5
511 FOR K=1 TO 5
515 N(J,K)=0
516 NEXT K
517 NEXT J
519 FOR B=1 TO 2: P1=3: IF B=2 THEN P1=30
520 PRINT "JOUEUR";B;" - 3 ELEMENTS VIVANTS."
535 FOR K1=1 TO 3: GOSUB 700
540 N(X(B),Y(B))=P1: NEXT K1
542 NEXT B
559 GOSUB 90
560 PRINT: GOSUB 50
570 IF M2=0 THEN IF M3=0 THEN 574
571 IF M3=0 THEN B=1: GOTO 575
572 IF M2=0 THEN B=2: GOTO 575
573 GOTO 580
574 PRINT: PRINT "PARTIE NULLE":STOP
575 PRINT: PRINT "LE JOUEUR";B;"EST LE VAINQUEUR": STOP
580 FOR B=1 TO 2: PRINT: PRINT "LE JOUEUR";B;: GOSUB 700
581 IF B=99 THEN 560
582 NEXT B
586 N(X(1),Y(1))=100: N(X(2),Y(2))=1000
596 GOTO 560
700 PRINT "X,Y":PRINT"XXXXXX";CHR$(13);"$$$$$$";CHR$(13);"&&&&&&";
701 PRINT CHR$(13);: INPUT Y(B),X(B)
705 IF X(B)<=5 THEN IF X(B)>0 THEN 708
706 GOTO 750
708 IF Y(B)<=5 THEN IF Y(B)>0 THEN 715
710 GOTO 750
715 IF N(X(B),Y(B))<>0 THEN 750
720 IF B=1 THEN RETURN
725 IF X(1)=X(2) THEN IF Y(1)=Y(2) THEN 740
730 RETURN
740 PRINT "MEMES COORD. MISES A 0"
741 N(X(B)+1,Y(B)+1)=0: B=99: RETURN
750 PRINT "COORD. ILLEGALES. RETAPEZ": GOTO 700
999 END
```

```
                    LIFE2
      CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


          JEU DE LA VIE D'U.B.
JOUEUR 1   - 3 ELEMENTS VIVANTS.
X,Y
######
X,Y
######
X,Y
######
JOUEUR 2   - 3 ELEMENTS VIVANTS.
X,Y
######
X,Y
######
X,Y
######

0  1  2  3  4  5  0
1        #        1
2  *              2
3        *  #     3
4  *              4
5           #     5
0  1  2  3  4  5  0

0  1  2  3  4  5  0
1                 1
2     *  #  #     2
3     *           3
4        #  #     4
5                 5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1     *  *  #     1
2     *     #     2
3  *              3
4     #  #        4
5        #        5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1     *     #     1
2  *  *     #  #  2
3  *        #     3
4     #  #        4
5     #  #  *     5
0  1  2  3  4  5  0

LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######
COORD. ILLEGALES. RETAPEZ
X,Y
######

0  1  2  3  4  5  0
1  *        #  #  1
2              #  2
3  *           #  3
4  #              4
5     #     *     5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1           #  #  1
2  *  #        #  2
3  *  #           3
4  #     *  *     4
5     #  *        5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######
COORD. ILLEGALES. RETAPEZ
X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######
COORD. ILLEGALES. RETAPEZ
X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1     *  #  #  #  1
2  *     *     #  2
3                 3
4           *     4
5  #        *     5
0  1  2  3  4  5  0

LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1     *        #  1
2  *           #  2
3     #        *  3
4        *        4
5                 5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1  *  *           1
2  *  *  *  #  #  2
3  *  #  *  *     3
4     #           4
5                 5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1  *        *  #  1
2              #  2
3              #  3
4  #  #     *     4
5                 5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1           *  #  1
2              #  2
3  #  *        #  3
4  #  #  #  *     4
5     #  #        5
0  1  2  3  4  5  0

LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1           *  #  1
2  *  *        #  2
3  #           #  3
4              #  4
5  #        #     5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1     *  #  *  #  1
2  *  *  *     #  2
3  #           #  3
4     #        #  4
5           #     5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######

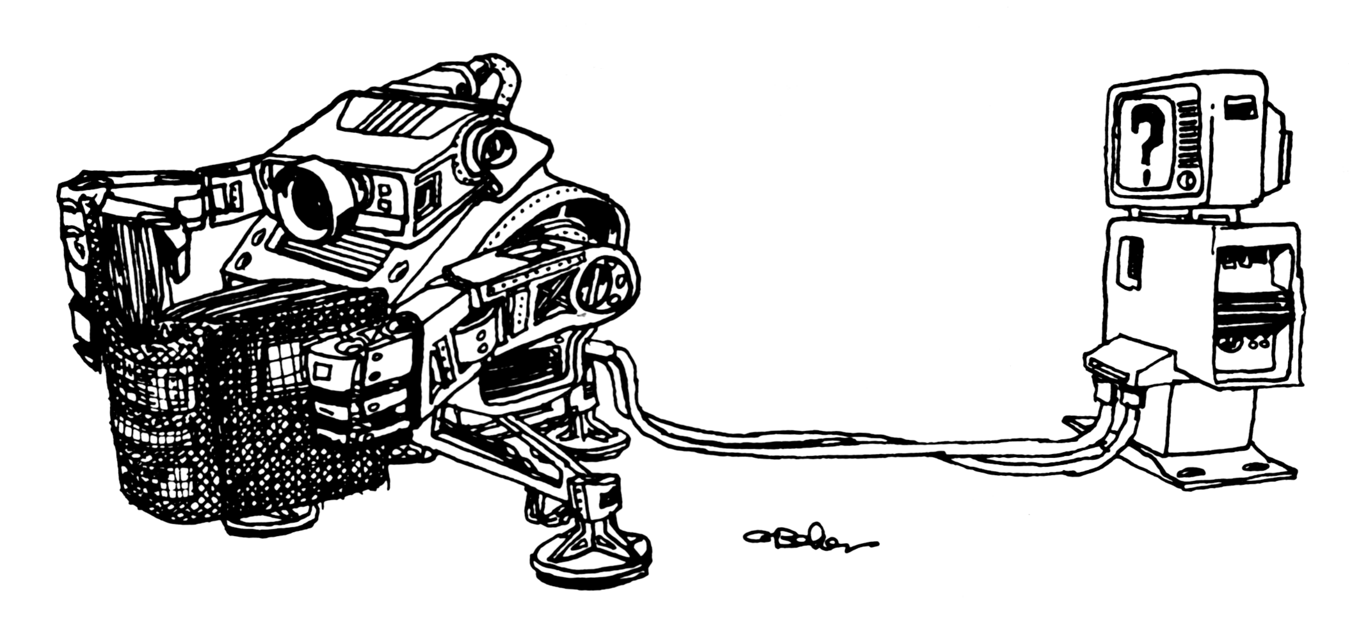

0  1  2  3  4  5  0
1  *           #  1
2              #  2
3              #  3
4  #  #     *  #  4
5        #  #  #  5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 1 X,Y
######

LE JOUEUR 2 X,Y
######


0  1  2  3  4  5  0
1           #     1
2              #  2
3     #  #     #  3
4     #           4
5              #  5
0  1  2  3  4  5  0
LE JOUEUR 2 EST LE VAINQUEUR
```

Literature Quiz

(Questionnaire sur la littérature enfantine)



C'est un programme simple du type CAI qui pose des questions sur la littérature enfantine et vous propose quatre réponses au choix. L'exécution du programme va de soi.

Le programme a été décrit par Pamela McGinley lorsqu'elle était à DEC.

```
                    LITERATURE QUIZ
          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


TESTEZ VOTRE CONNAISSANCE DE LA LITERATURE ENFANTINE.

C'EST UN TEST A CHOIX MULTIPLES.
TAPEZ UN 1, 2, 3, OU UN 4 APRES LE '?'.

BONNE CHANCE!


DANS PINOCCHIO, COMMENT S'APPELAIT LE CHAT
1)TIGRE, 2)CICERO, 3)FIGARO, 4)GUIPETTO? 3
EXCELLENT!  EN VOICI UNE AUTRE.


QUI ETAIT LE PROPRIETAIRE DU JARDIN OU BUGS BUNNY VOLA LES CAROTTES?
1)MR. NIXON, 2)ELMER FUDD, 3)CLEM JUDD, 4)STROMBOLI? 3
DOMMAGE...C'ETAIT CELUI D'ELMER FUDD.


DANS LE SORCIER DE OS, LE CHIEN DE DOROTHY S'APPELAIT
1)CICERO, 2)TRIXIA, 3)KING, 4)TOTO? 4
YOUYI!!  VOUS ETES UN AUTENTIQUE GEANT DE LA LITTERATURE.


QUI ETAIT LA JEUNE FILLE BLONDE QUI MANGEA LA POMME EMPOISONNEE
1)LA BELLE AU BOIS DORMANT, 2)CENDRILLON, 3)BLANCHE NEIGE, 4)WENDY? 2
OH, REFLECHISSEZ...C'ETAIT BLANCHE NEIGE.


PAS MAL, MAIS VOUS POURRIEZ PASSER UN PEU PLUS DE TEMPS
A LIRE LES GRANDS CLASSIQUES DE L'ENFANCE.
Break in 96
Ok
```

```
1 PRINT TAB(25);"LITERATURE QUIZ"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
5 R=0
10 PRINT "TESTEZ VOTRE CONNAISSANCE DE LA LITERATURE ENFANTINE."
12 PRINT: PRINT "C'EST UN TEST A CHOIX MULTIPLES."
13 PRINT "TAPEZ UN 1, 2, 3, OU UN 4 APRES LE '?'."
15 PRINT: PRINT "BONNE CHANCE!": PRINT: PRINT
40 PRINT "DANS PINOCCHIO, COMMENT S'APPELAIT LE CHAT"
42 PRINT "1)TIGRE, 2)CICERO, 3)FIGARO, 4)GUIPETTO";
43 INPUT A: IF A=3 THEN 46
44 PRINT "DOMMAGE...C'ETAIT FIGARO.": GOTO 50
46 PRINT "EXCELLENT!  EN VOICI UNE AUTRE."
47 R=R+1
50 PRINT: PRINT
51 PRINT "QUI ETAIT LE PROPRIETAIRE DU JARDIN OU BUGS BUNNY VOLA LES CAROTTES?"
52 PRINT "1)MR. NIXON, 2)ELMER FUDD, 3)CLEM JUDD, 4)STROMBOLI";
53 INPUT A: IF A=2 THEN 56
54 PRINT "DOMMAGE...C'ETAIT CELUI D'ELMER FUDD.": GOTO 60
56 PRINT "BRAVO!!"
57 R=R+1
60 PRINT: PRINT
61 PRINT "DANS LE SORCIER DE OS, LE CHIEN DE DOROTHY S'APPELAIT"
62 PRINT "1)CICERO, 2)TRIXIA, 3)KING, 4)TOTO";
63 INPUT A: IF A=4 THEN 66
64 PRINT "RETOURNEZ A VOS LIVRES,...C'ETAIT TOTO.": GOTO 70
66 PRINT "YOUYI!!  VOUS ETES UN AUTENTIQUE GEANT DE LA LITTERATURE."
67 R=R+1
70 PRINT:PRINT
71 PRINT "QUI ETAIT LA JEUNE FILLE BLONDE QUI MANGEA LA POMME EMPOISONNEE"
72 PRINT "1)LA BELLE AU BOIS DORMANT, 2)CENDRILLON, 3)BLANCHE NEIGE, 4)WENDY";
73 INPUT A: IF A=3 THEN 76
74 PRINT "OH, REFLECHISSEZ...C'ETAIT BLANCHE NEIGE."
75 GOTO 80
76 PRINT "TRES BONNE MEMOIRE!"
77 R=R+1
80 PRINT:PRINT
85 IF R=4 THEN 100
90 IF R<2 THEN 200
92 PRINT "PAS MAL, MAIS VOUS POURRIEZ PASSER UN PEU PLUS DE TEMPS"
94 PRINT "A LIRE LES GRANDS CLASSIQUES DE L'ENFANCE."
96 STOP
100 PRINT "WOW!  C'EST SUPER!  VOUS POSSEDEZ A FOND VOS LIVRES D'ENFANCE"
110 PRINT "PROCHAIN EXAMEN SUR LA LITERRATURE CHINOISE"
120 PRINT "DU 2EME SIECLE (HA, HA, HA)"
130 STOP
200 PRINT "UGH.  CELA N'A PAS ETE TRES BRILLANT. RETOUR"
205 PRINT "A L'ECOLE MATERNELLE POUR VOUS, MON VIEUX."
999 END
```

Love

Ce programme est désigné pour reproduire la grande œuvre d'art de Robert Indian : « Love », avec un message de votre choix d'une longueur pouvant aller jusqu'à 60 caractères.

Votre message est entré par la chaîne A $ à l'instruction 60. Les instructions 100 et 130 répètent le message A $ s'il fait moins de 60 caractères de long et l'introduisent dans la chaîne T $. Les instructions 210-400 impriment en fait le dessin. Les instructions data sont un nombre alterné de caractères et d'espaces qui forment le dessin. Ces données donnent les proportions correctes pour un téléimprimeur ou imprimante par ligne standard, de 10 caractères par inch.

Le programme Love a été créé par David Ahl.

```
                                LOVE
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



HOMMAGE RENDU AU GRAND ARTISTE AMERICAIN, ROBERT INDIANA.
SON CHEF D'OEUVRE VA ETRE REPRODUIT AVEC UN MESSAGE DE VOUS
POUVANT FAIRE 60 CHARACTERES.  SI VOUS N'ETES PAS EN FORME POUR
TROUVER UN MESSAGE, TAPEZ SIMPLEMENT LE MOT 'LOVE'

VOTRE MESSAGE, JE VOUS PRIE? LOVE
```

```
LOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVE
L            OVELOVELOVELOVELOVELOVELOV         LOVELOVELOVE
LOV        ELOVELOVELOVELOVELOVELOV                 LOVELOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVELOVEL                     VELOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVELOVE            LOVEL      ELOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVELOV           VELOVELO      LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVELOV          OVELOVELOV     LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVELOV         LOVELOVELOV     LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVELOV        ELOVELOVELO      LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVELOV       VELOVELOVEL       LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVELOV      OVELOVELOVE        LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVEL V     LOVELOVELOV         LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVEL V     LOVELOVELO          LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOVE  V      OVELOVEL           LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVELOV   V       VELOV             LOVE
LOVE      VELOVELOVELOVEL     VE                       ELOVE
L                             VELOV                 LOVELOVE
L                             VELOVELOV         LOVELOVELOVE
L             VELOV                                        E
L             VELOV                                        E
LOVE      VELOVELOVELOV   VELOVELOVE      VELOVELOVELO     E
LOVEL      ELOVELOVELO   OVELOVELOVE      VELOVELOVELOVE   E
LOVEL      ELOVELOVELO   OVELOVELOVE      VELOVELOVELOVEL  E
LOVELO      LOVELOVEL   LOVELOVELOVE      VELOVELOVELOVELO E
LOVELO      LOVELOVEL   LOVELOVELOVE      VELOVEL VELOVELOVE
LOVELOV      OVELOVE   ELOVELOVELOVE      VELOVE  VELOVELOVE
LOVELOV      OVELOVE   ELOVELOVELOVE              VELOVELOVE
LOVELOVE      VELOV   VELOVELOVELOVE      VELOVE  VELOVELOVE
LOVELOVE      VELOV   VELOVELOVELOVE      VELOVEL VELOVELOVE
LOVELOVEL      ELO   OVELOVELOVELOVE      VELOVELOVELOVELO E
LOVELOVEL      ELO   OVELOVELOVELOVE      VELOVELOVELOVEL  E
LOVELOVELO      L   LOVELOVELOVELOVE      VELOVELOVELOVE   E
LOVELOVELO          LOVELOVELOVELOVE      VELOVELOVELO     E
LOVELOVELOV        ELOVELOVELOVE                           E
LOVELOVELOV        ELOVELOVELOVE                           E
LOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVELOVE
```

```
2 PRINT TAB(33);"LOVE"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
20 PRINT "HOMMAGE RENDU AU GRAND ARTISTE AMERICAIN, ROBERT INDIANA."
30 PRINT "SON CHEF D'OEUVRE VA ETRE REPRODUIT AVEC UN MESSAGE DE VOUS"
40 PRINT "POUVANT FAIRE 60 CHARACTERES.  SI VOUS N'ETES PAS EN FORME POUR"
50 PRINT "TROUVER UN MESSAGE, TAPEZ SIMPLEMENT LE MOT 'LOVE'": PRINT
60 INPUT "VOTRE MESSAGE, JE VOUS PRIE";A$: L=LEN(A$)
70 DIM T$(120): FOR I=1 TO 10: PRINT: NEXT I
100 FOR J=0 TO INT(60/L)
110 FOR I=1 TO L
120 T$(J*L+I)=MID$(A$,I,1)
130 NEXT I: NEXT J
140 C=0
200 A1=1: P=1: C=C+1: IF C=37 THEN 999
205 PRINT
210 READ A: A1=A1+A: IF P=1 THEN 300
240 FOR I=1 TO A: PRINT " ";: NEXT I: P=1: GOTO 400
300 FOR I=A1-A TO A1-1: PRINT T$(I);: NEXT I: P=0
400 IF A1>60 THEN 200
410 GOTO 210
600 DATA 60,1,12,26,9,12,3,8,24,17,8,4,6,23,21,6,4,6,22,12,5,6,5
610 DATA 4,6,21,11,8,6,4,4,6,21,10,10,5,4,4,6,21,9,11,5,4
620 DATA 4,6,21,8,11,6,4,4,6,21,7,11,7,4,4,6,21,6,11,8,4
630 DATA 4,6,19,1,1,5,11,9,4,4,6,19,1,1,5,10,10,4,4,6,18,2,1,6,8,11,4
640 DATA 4,6,17,3,1,7,5,13,4,4,6,15,5,2,23,5,1,29,5,17,8
650 DATA 1,29,9,9,12,1,13,5,40,1,1,13,5,40,1,4,6,13,3,10,6,12,5,1
660 DATA 5,6,11,3,11,6,14,3,1,5,6,11,3,11,6,15,2,1
670 DATA 6,6,9,3,12,6,16,1,1,6,6,9,3,12,6,7,1,10
680 DATA 7,6,7,3,13,6,6,2,10,7,6,7,3,13,14,10,8,6,5,3,14,6,6,2,10
690 DATA 8,6,5,3,14,6,7,1,10,9,6,3,3,15,6,16,1,1
700 DATA 9,6,3,3,15,6,15,2,1,10,6,1,3,16,6,14,3,1,10,10,16,6,12,5,1
710 DATA 11,8,13,27,1,11,8,13,27,1,60
999 FOR I=1 TO 10: PRINT: NEXT I: END
```

Lunar-LEM-Rocket

Ce jeu, avec ses nombreuses versions et appellations (ROCKET, LUNAR, LEM et APOLLO), est de loin le jeu ordinateur le plus populaire. Il existe dans des versions qui peuvent vous transporter à 500 pieds ou 200 miles au-dessus de la lune, ou également au-dessus d'autres planètes. Certaines permettent le contrôle de fusées à stabilisation directionnelle ou de la fusée de freinage. Les trois versions présentées ici représentent les versions les plus populaires.

Dans la plupart des versions de ce jeu, il y a la tentation de ralentir trop tôt et de ne plus avoir assez de carburant pour l'atterrissage, ce qui est bien sûr désastreux (vous vous en rendrez compte lorsque vous ferez atterrir votre propre capsule !)

LUNAR était à l'origine en FOCAL par Jim Storer lorsqu'il était étudiant à Lexington High School et il fut converti par la suite en BASIC par David Ahl. ROCKET a été écrit par Eric Peters à DEC et LEM par William Labaree II d'Alexandria, Virginia.

Dans ce programme, vous établissez le taux de consommation des fusées de freinage (livres de carburant à la seconde) toutes les 10 secondes et vous essayez de réussir un atterrissage en douceur sur la lune. 200 livres à la seconde fait vraiment un gros freinage et 0 livre par seconde c'est la chute libre. L'allumage a lieu à 8 livres par seconde, donc n'utilisez pas des taux de consommation entre 1 et 7 livres par seconde. Pour rendre l'atterrissage encore plus difficile mais plus proche de celui de la véritable capsule Apollo LEM, vous devriez avoir une quantité de carburant au départ (N) égale à 16 000 livres et le poids de la capsule (M) égal à 32 500 livres à l'instruction 15.

Quelques versions de BASIC s'opposent aux séries de calculs étendus aux instructions 420 et 430 (lorsque vous vous rapprochez de la surface lunaire, ces nombres deviennent très petits). Si c'est le cas pour le vôtre, remplacez la forme développée de l'instruction 420, par la formule suivante :

–Q*(1+Q*(1/2+Q*(1/3+Q*(1/4+Q/5))))

Vous devriez être capable de trouver l'autre par vous-même.

```
                                 LUNAR
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CECI SIMULE SUR ORDINATEUR LE MODULE D'ATERRISSAGE LUNAIRE
DU SYSTEME APOLLO.


L'ORDINATEUR DE BORD EST TOMBE EN PANNE, DE SORTE QUE
VOUS ETES OBLIGES DE POSER LA CAPSULE A LA MAIN.

REGLEZ LA CONSOMMATION DES FUSEES DE FREINAGE A UNE VALEUR
ALLANT DE 0 (CHUTE LIBRE) A 200 (MAXIMUM) LIVRES PAR SECONDE.
LA CONSOMMATION EST REPRECISEE TOUTES LES 10 SECONDES.

POIDS  CAPSULE 32,500 LIVRES; POIDS CARBURANT 16,500 LIVRES.



BONNE CHANCE

SEC           MI + PIEDS     MPH           LIV FUEL      VIT. COMB.

 0             120  0         3600          16500         ? 0
 10            109  5015      3636          16500         ? 0
 20            99  4223       3672          16500         ? 0
 30            89  2903       3708          16500         ? 0
 40            79  1055       3744          16500         ? 0
 50            68  3959       3780          16500         ? 0
 60            58  1055       3816          16500         ? 0
 70            47  2903       3852          16500         ? 200
 80            37  1883       3482.87       14500         ? 200
 90            28  1191       3086.71       12500         ? 200
 100           20  1251       2659.65       10500         ? 200
 110           13  2549       2196.95       8500          ? 200
 120           8  370         1692.63       6500          ? 100
 130           3  3778        1440.59       5500          ? 75
SOL LUNAIRE A 139.926 SECONDES - VITESSE A L'IMPACT 1253.25 MPH
DESOLE QU'IL N'Y AIT PAS DE SURVIVANTS. VOUS VOUS ETES ECRASES!
VOUS AVEZ MEME CREE UN NOUVEAU CRATERE PROFOND DE 347.15 PIEDS!



ENCORE??

REGLEZ LA CONSOMMATION DES FUSEES DE FREINAGE A UNE VALEUR
ALLANT DE 0 (CHUTE LIBRE) A 200 (MAXIMUM) LIVRES PAR SECONDE.
LA CONSOMMATION EST REPRECISEE TOUTES LES 10 SECONDES.

POIDS  CAPSULE 32,500 LIVRES; POIDS CARBURANT 16,500 LIVRES.
```

```
10 PRINT TAB(33);"LUNAR"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
25 PRINT:PRINT:PRINT
30 PRINT "CECI SIMULE SUR ORDINATEUR LE MODULE D'ATERRISSAGE LUNAIRE"
40 PRINT "DU SYSTEME APOLLO.": PRINT: PRINT
50 PRINT "L'ORDINATEUR DE BORD EST TOMBE EN PANNE, DE SORTE QUE"
60 PRINT "VOUS ETES OBLIGES DE POSER LA CAPSULE A LA MAIN."
70 PRINT: PRINT "REGLEZ LA CONSOMMATION DES FUSEES DE FREINAGE A UNE VALEUR"
80 PRINT "ALLANT DE 0 (CHUTE LIBRE) A 200 (MAXIMUM) LIVRES PAR SECONDE."
90 PRINT "LA CONSOMMATION EST REPRECISEE TOUTES LES 10 SECONDES.": PRINT
100 PRINT "POIDS  CAPSULE 32,500 LIVRES; POIDS CARBURANT 16,500 LIVRES."
110 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "BONNE CHANCE"
120 L=0
130 PRINT: PRINT "SEC","MI + PIEDS","MPH","LIV FUEL","VIT. COMB.":PRINT
140 A=120:V=1:M=330001:N=16500:G=.001:Z=1.8
150 PRINT L,INT(A);INT(5280*(A-INT(A))),3600*V,M-N,:INPUT K:T=10
160 IF M-N<.001 THEN 240
170 IF T<.001 THEN 150
180 S=T: IF M>=N+S*K THEN 200
190 S=(M-N)/K
200 GOSUB 420: IF I<=0 THEN 340
210 IF V<=0 THEN 230
220 IF J<0 THEN 370
230 GOSUB 330: GOTO 160
240 PRINT "FUEL EPUISE A";L;"SECONDES":S=(-V+SQR(V*V+2*A*G))/G
250 V=V+G*S: L=L+S
260 W=3600*V: PRINT "SOL LUNAIRE A";L;"SECONDES - VITESSE A L'IMPACT";W;"MPH"
270 IF W<=1.2 THEN PRINT "ATTERRISSAGE PARFAIT!": GOTO440
280 IF W<=10 THEN PRINT "BON ATTERRISSAGE (ON PEUT FAIRE MIEUX)":GOTO440
282 IF W>60 THEN 300
284 PRINT "APPAREIL ENDOMMAGE... VOUS ETES COINCE ICI JUSQU'A L'ARRIVEE D'UNE"
286 PRINT "EQUIPE DE SECOURS.  J'ESPERE QUE VOUS AUREZ ASSEZ D'OXYGENE!"
288 GOTO 440
300 PRINT "DESOLE QU'IL N'Y AIT PAS DE SURVIVANTS. VOUS VOUS ETES ECRASES!"
310 PRINT "VOUS AVEZ MEME CREE UN NOUVEAU CRATERE PROFOND DE";W*.277;"PIEDS!"
320 GOTO 440
330 L=L+S: T=T-S: M=M-S*K: A=I: V=J: RETURN
340 IF S<.005 THEN 260
350 D=V+SQR(V*V+2*A*(G-Z*K/M)):S=2*A/D
360 GOSUB 420: GOSUB 330: GOTO 340
370 W=(1-M*G/(Z*K))/2: S=M*V/(Z*K*(W+SQR(W*W+V/Z)))+.05:GOSUB 420
380 IF I<=0 THEN 340
390 GOSUB 330: IF J>0 THEN 160
400 IF V>0 THEN 370
410 GOTO 160
420 Q=S*K/M: J=V+G*S+Z*(-Q-Q*Q/2-Q↑3/3-Q↑4/4-Q↑5/5)
430 I=A-G*S*S/2-V*S+Z*S*(Q/2+Q↑2/6+Q↑3/12+Q↑4/20+Q↑5/30):RETURN
440 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "ENCORE??": GOTO 70
450 END
```

Voici la plus complète des trois versions, qui vous permet de contrôler l'espacement de l'allumage, de la poussée et de l'angle d'attitude. Cela vous permet aussi de travailler avec le système de mesure métrique ou anglais. Les instructions dans le dialogue du programme étant très complètes, vous ne devriez pas avoir de problèmes.

```
                                    LEM
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY

SIMULATION D'ATTERRISSAGE SUR LA LUNE

AVEZ VOUS DEJA PILOTE UNE MISSION 'APOLLO/LEM' (Y OU N)? N

QUEL SYSTEME DE MESURES PREFEREZ VOUS?
 1=METRIQUE   0=ANGLAIS
ENTREZ LE NOMBRE QUI CONVIENT? 1


 VOUS FAITES PARTIE D'UNE MISSION D'ATTERRISSAGE SUR LA LUNE. COMME
PILOTE DU 'LEM', VOUS DEVREZ DONNER CERTAINES COMMANDES
AU SYSTEME DE NAVIGATION DU MODULE.
L'ORDINATEUR EMBARQUE DONNE EN CONTINU LES INFORMATIONS NECESSAIRES
POUR ASSURER LA NAVIGATION DU VAISSEAU.

'RETURN' POUR LA SUITE

L'ANGLE D'ATTITUDE  EST DEFINI COMME SUIT.
+ OR -180 DEGRE S EST  LA DIRETION OPPOSEE A LA LUNE
-90 DEGRES EST LA TANGENTE A L'ORBITE DANS LE SENS DU MOUVEMENT
+90 DEGRES EST LA TANGENTE A L'ORBITE MAIS EN SENS INVERSE
0 (ZERO) DEGRE EST DIRECTEMENT VERS LA LUNE

                              -180,180
                                 ↑
                          -90 < -+- > 90
                                 !
                                 0
                      << DIRECTION DE L'ORBITE <<

                          SURFACE DE LA LUNE


TOUS LES ANGLES DE -180 A 180 DEGREES SONT ACCEPTES.

'RETURN' POUR LA SUITE
1 UNITE DE CARBURANT = 1 SEC. A LA POUSSEE MAXI
IL EST TENU COMPTE DE TOUTES LES IRREGULARITES DS LES UTILISATIONS
DU CARBURANT POUR LES CHANGEMENTS D'ATTITUDE.
PUISSANCE MOTEUR DISPONIBLE: 0 (ZERO) OU TOUTE VALEUR ENTRE
10 ET 100 POUR CENT.

UNE POUSSEE NEGATIVE EST INTERDITE.IL EN EST DE MEME POUR LE TEMPS.


ENTREES:DUREE EN SECONDES ---------------- (T)
        POUSSEE EN POURCENTAGE ----------- (P)
        ANGLE D'ATTITUDE EN DEGRES ------ (A)

'RETURN' POUR LA SUITE

PAR EXEMPLE:
T,P,A? 10,65,-60
A TOUT MOMENT, POUR INTERROMPRE LA MISSION, ENTREZ 0,0,0

SORTIES : TOTAL TEMPS PASSE EN SECONDES
          ALTITUDE EN METRES
          DISTANCE DU SITE D'ATERRISSAGE EN METRES
          VITESSE VERTICALE EN METRES/SECONDE
          VITESSE HORIZONTALE EN METRES/SECONDE
          CARBURANT RESTANT (EN UNITES)

 0        111168       -5.87625E+06  0            1615.6       750
T,P,A? 500,0,0
 500      106292       -5.11625E+06  -19.2024     1619.92      750
T,P,A? 100,0,0
 600      104194       -4.96353E+06  -22.7242     1621.78      750
T,P,A? 50,90,-90
 650      102916       -4.89028E+06  -30.3753     1484.58      705
T,P,A? 100,23,0
 750      101907       -4.7501E+06    10.3525     1485.42      682.001
T,P,A? 50,90,-90
 800      101994       -4.68338E+06  -8.76728     1341.57      637.001
T,P,A? 100,40,-90
 900      98340.1      -4.56273E+06  -67.3972     1213.06      597.002
T,P,A? 50,10,0
 950      94511.9      -4.50525E+06  -85.7316     1215.63      592.002
T,P,A? 50,100,0
 1000     93320.6      -4.44757E+06   38.8876     1216.44      542.002
T,P,A? 50,100,-90
 1050     94323        -4.39403E+06  -.607603     1041.58      492.002
T,P,A? 50,100,-90
 1100     93090.5      -4.34889E+06  -50.2891     862.286      442.002
T,P,A? 50,100,-90
 1150     89147.1      -4.31231E+06  -108.81      677.921      392.002
T,P,A? 100,100,-90
 1250     71572.8      -4.2659E+06   -246.664     290.395      292.002
T,P,A? 50,100,0
 1300     62206.3      -4.25188E+06  -126.902     291.928      242.002
T,P,A? 100,50,0
 1400     52015        -4.22353E+06  -75.893      293.613      192.002
T,P,A? 100,40,-90
 1500     36712.5      -4.20351E+06  -231.303     116.82       152.002
T,P,A? 50,50,90
 1550     23160.8      -4.19493E+06  -310.78      232.752      127.002
T,P,A? 50,50,90
 1600     5637.01      -4.18044E+06  -390.106     352.728      102.002
T,P,A? 10,0,0
 1610     1656.75      -4.17691E+06  -405.958     353.545      102.002
T,P,A? 10,100,0
 1614.5 -141.102       -4.17532E+06  -393.077     353.916      97.5017

CRASH !!!!!!!!!!!!!!!!
VOTRE IMPACT A CREE UN CRATERE PROFOND DE 141.102 METRES
AU MOMENT DU CONTACT VOUS ALLIEZ A 1904.15  KILOMETRES/HR

VOULEZ VOUS RECOMMENCER L'EXPERIENCE (Y/N)?
? NON MERCI
VOULEZ VOUS RECOMMENCER L'EXPERIENCE (Y/N)?
? N

DOMMAGE, LE PROGRAMME SPATIAL N'AIME PAS PERDRE DES ASTRONAUTES
EXPERIMENTES.
```

```
2 PRINT CHR$(26); TAB(34);"LEM"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
7 REM ROCKT2 EST UN JEU INTERACTIF QUI SIMULE UN ATTERRISSAGE LUNAIRE
8 REM SIMILAIRE A CELUI DU PROGRAMME APOLLO.
9 REM LE HASRD N'Y TIENT AUCUNE PART
10 Z$="GO"
15 B1=1
20 M=17.95
25 F1=5.25
30 N=7.5
35 R0=926
40 V0=1.29
45 T=0
50 H0=60
55 R=R0+H0
60 A=-3.425
65 R1=0
70 A1=8.84361E-04
75 R3=0
80 A3=0
85 M1=7.45
90 M0=M1
95 B=750
100 T1=0
105 F=0
110 P=0
115 N=1
120 M2=0
125 S=0
130 C=0
135 IF Z$="Y" THEN 1150
140 PRINT
145 PRINT "SIMULATION D'ATTERRISSAGE SUR LA LUNE"
150 PRINT
155 PRINT "AVEZ VOUS DEJA PILOTE UNE MISSION 'APOLLO/LEM'";
160 PRINT " (Y OU N)";
165 INPUT Q$
170 IF Q$="Y" THEN 190
175 IF Q$="N" THEN 205
180 PRINT "REPONDEZ A LA QUESTION, JE VOUS PRIE, ";
```

```
185 GOTO 160
190 PRINT
195 PRINT "ENTREZ L'OPTION CHOISIE POUR LE SYSTEME DE MESURES";
200 GOTO 225
205 PRINT
210 PRINT "QUEL SYSTEME DE MESURES PREFEREZ VOUS?"
215 PRINT " 1=METRIQUE   0=ANGLAIS"
220 PRINT "ENTREZ LE NOMBRE QUI CONVIENT";
225 INPUT K
230 PRINT
235 IF K=0 THEN 280
240 IF K=1 THEN 250
245 GOTO 220
250 Z=1852.8
255 M$="METRES"
260 G3=3.6
265 N$=" KILOMETRES"
270 G5=1000
275 GOTO 305
280 Z=6080
285 M$="PIEDS"
290 G3=.592
295 N$="M. NAUTIQUES"
300 G5=Z
305 IF B1=3 THEN 670
310 IF Q$="Y" THEN 485
315 PRINT
320 PRINT " VOUS FAITES PARTIE D'UNE MISSION D'ATTERRISSAGE SUR LA LUNE. COMME"
325 PRINT "PILOTE DU 'LEM', VOUS DEVREZ DONNER CERTAINES COMMANDES"
330 PRINT "AU SYSTEME DE NAVIGATION DU MODULE."
335 PRINT "L'ORDINATEUR EMBARQUE DONNE EN CONTINU LES INFORMATIONS NECESSAIRES"
340 PRINT "POUR ASSURER LA NAVIGATION DU VAISSEAU."
345 PRINT
347 LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";BESSES
350 PRINT CHR$(26)
355 PRINT "L'ANGLE D'ATTITUDE  EST DEFINI COMME SUIT."
360 PRINT "+ OR -180 DEGREES EST  LA DIRETION OPPOSEE A LA LUNE"
365 PRINT "-90 DEGRES EST LA TANGENTE A L'ORBITE DANS LE SENS DU MOUVEMENT"
370 PRINT "+90 DEGRES EST LA TANGENTE A L'ORBITE MAIS EN SENS INVERSE"
375 PRINT "0 (ZERO) DEGRE EST DIRECTEMENT VERS LA LUNE"
380 PRINT
385 PRINT TAB(30);"-180,180"
390 PRINT TAB(34);"↑"
395 PRINT TAB(27);"-90 < -+- > 90"
400 PRINT TAB(34);"!"
405 PRINT TAB(34);"0"
410 PRINT TAB(23);"<< DIRECTION DE L'ORBITE <<"
415 PRINT
420 PRINT TAB(27);"SURFACE DE LA LUNE"
425 PRINT
430 PRINT
435 PRINT "TOUS LES ANGLES DE -180 A 180 DEGREES SONT ACCEPTES."
440 PRINT
443 LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";BESSES
445 PRINT CHR$(26);"1 UNITE DE CARBURANT = 1 SEC. A LA POUSSEE MAXI"
450 PRINT "IL EST TENU COMPTE DE TOUTES LES IRREGULARITES DS LES UTILISATIONS"
455 PRINT "DU CARBURANT POUR LES CHANGEMENTS D'ATTITUDE."
460 PRINT "PUISSANCE MOTEUR DISPONIBLE: 0 (ZERO) OU TOUTE VALEUR ENTRE "
465 PRINT "10 ET 100 POUR CENT."
470 PRINT
475 PRINT"UNE POUSSEE NEGATIVE EST INTERDITE.IL EN EST DE MEME POUR LE TEMPS."
480 PRINT
485 PRINT
490 PRINT "ENTREES:DUREE EN SECONDES --------------- (T)"
495 PRINT "         POUSSEE EN POURCENTAGE ---------- (P)"
500 PRINT "         ANGLE D'ATTITUDE EN DEGRES ------ (A)"
505 PRINT
507 LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";BESSES
509 PRINT CHR$(26)
510 IF Q$="Y" THEN 535
515 PRINT "PAR EXEMPLE:"
520 PRINT "T,P,A? 10,65,-60"
525 PRINT "A TOUT MOMENT, POUR INTERROMPRE LA MISSION, ENTREZ 0,0,0"
530 PRINT
535 PRINT "SORTIES : TOTAL TEMPS PASSE EN SECONDES"
540 PRINT "          ALTITUDE EN ";M$
545 PRINT "          DISTANCE DU SITE D'ATERRISSAGE EN ";M$
550 PRINT "          VITESSE VERTICALE EN ";M$;"/SECONDE"
555 PRINT "          VITESSE HORIZONTALE EN ";M$;"/SECONDE"
560 PRINT "          CARBURANT RESTANT (EN UNITES)"
565 PRINT
570 GOTO 670
575 PRINT
580 PRINT "T,P,A";
585 INPUT T1,F,P
590 F=F/100
595 IF T1<0 THEN 905
600 IF T1=0 THEN 1090
605 IF ABS(F-.05)>1 THEN 945
610 IF ABS(F-.05)<.05 THEN 945
615 IF ABS(P)>180 THEN 925
620 N=20
625 IF T1<400 THEN 635
630 N=T1/20
635 T1=T1/N
640 P=P*3.14159/180
645 S=SIN(P)
650 C=COS(P)
655 M2=M0*T1*F/B
660 R3=-.5*R0*((V0/R)↑2)+R*A1*A1
665 A3=-2*R1*A1/R
670 FOR I=1 TO N
675 IF M1=0 THEN 715
680 M1=M1-M2
685 IF M1>0 THEN 725
690 F=F*(1+M1/M2)
695 M2=M1+M2
700 PRINT "VOUS ETES EN PANNE SECHE."
705 M1=0
710 GOTO 725
715 F=0
720 M2=0
725 M=M-.5*M2
730 R4=R3
735 R3=-.5*R0*((V0/R)↑2)+R*A1*A1
740 R2=(3*R3-R4)/2+.00526*F1*F*C/M
745 A4=A3
750 A3=-2*R1*A1/R
755 A2=(3*A3-A4)/2+.0056*F1*F*S/(M*R)
760 X=R1*T1+.5*R2*T1*T1
765 R=R+X
770 H0=H0+X
775 R1=R1+R2*T1
780 A=A+A1*T1+.5*A2*T1*T1
785 A1=A1+A2*T1
790 M=M-.5*M2
795 T=T+T1
800 IF H0<3.28783E-04 THEN 810
805 NEXT I
810 H=H0*Z
815 H1=R1*Z
820 D=R0*A*Z
825 D1=R*A1*Z
830 T2=M1*B/M0
835 PRINT " ";T;TAB(10);H;TAB(23);D;
840 PRINT TAB(37);H1;TAB(49);D1;TAB(60);T2
845 IF H0<3.28783E-04 THEN 880
850 IF R0*A>164.474 THEN 1050
855 IF M1>0 THEN 580
860 T1=20
865 F=0
870 P=0
875 GOTO 620
880 IF R1<-8.21957E-04 THEN 1020
885 IF ABS(R*A1)>4.93174E-04 THEN 1020
890 IF H0<-3.28783E-04 THEN 1020
895 IF ABS(D)>10*Z THEN 1065
900 GOTO 995
905 PRINT
910 PRINT "CE VAISSEAU N'EST PAS CAPABLE DE FRANCHIR LE CONTINUUM";
915 PRINT "ESPACE-TEMPS."
920 GOTO 575
925 PRINT
930 PRINT "SI VOUS VOULEZ VOUS METTRE EN VRILLE, SOETEZ DONC DU MODULE"
935 PRINT "POUR UNE BALLADE DANS LE VIDE."
940 GOTO 575
945 PRINT
950 PRINT "VALEUR DE POUSSEE IMPOSSIBLE ";
955 IF F<0 THEN 985
960 IF F-.05<.05 THEN 975
965 PRINT "TROP FORTE"
970 GOTO 575
975 PRINT "TROP FAIBLE"
980 GOTO 575
985 PRINT "NEGATIVE"
990 GOTO 575
995 PRINT
1000 PRINT "ICI BASE DE LA MER DE LA TRANQUILLITE -- L'EAGLE S'EST POSE"
1005 PRINT "FELICITATIONS -- LE VAISSEAU N'A PAS SUBI DE DOMMAGES"
1010 PRINT "VOUS POUVEZ MAINTENANT COMMENCER L'EXPLORATION DE LA SURFACE."
1015 GOTO 1100
1020 PRINT
1025 PRINT "CRASH !!!!!!!!!!!!!!!!"
1030 PRINT "VOTRE IMPACT A CREE UN CRATERE PROFOND DE";ABS(H);M$
1035 X1=SQR(D1*D1+H1*H1)*G3
1040 PRINT "AU MOMENT DU CONTACT VOUS ALLIEZ A";X1;N$;"/HR"
1045 GOTO 1100
1050 PRINT
1055 PRINT "VOUS ETES PERDU DANS L'ESPACE SANS ESPOIR D'ETRE SECOURUS."
1060 GOTO 1100
1065 PRINT "VOUS ETES AU SOL SAINS ET SAUFS - "
1075 PRINT
1080 PRINT "MAIS AVEZ MANQUE LE SITE D'ATTERRISSAGE DE";ABS(D/G5);N$
1085 GOTO 1100
1090 PRINT
1095 PRINT "MISSION ABENDED"
1100 PRINT
1105 PRINT "VOULEZ VOUS RECOMMENCER L'EXPERIENCE (Y/N)?"
1110 INPUT Z$
1115 IF Z$="Y" THEN 20
1120 IF Z$="N" THEN 1130
1125 GOTO 1105
1130 PRINT
1135 PRINT "DOMMAGE, LE PROGRAMME SPATIAL N'AIME PAS PERDRE DES ASTRONAUTES"
1140 PRINT "EXPERIMENTES."
1145 STOP
1150 PRINT
1155 PRINT "BIEN, VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS COMPLETES, OU BIEN CELLES"
1160 PRINT "PORTANT SUR LES ENTREES-SORTIES?"
1165 PRINT "1=INSTRUCTIONS COMPLETES"
1170 PRINT "2=CONCERNANT LES ENTREES-SORTIES"
1175 PRINT "3=AUCUNE"
1180 INPUT B1
1185 Q$="N"
1190 IF B1=1 THEN 205
1195 Q$="Y"
1200 IF B1=2 THEN 190
1205 IF B1=3 THEN 190
1210 GOTO 1165
1215 END
```

Dans cette version, vous commencez à 500 pieds au-dessus de la surface lunaire et vous contrôlez le taux de consommation à la seconde. Chaque unité de carburant ralentira votre descente d'un pied par seconde. La poussée maximum de votre moteur est de 30 pieds/sec/sec.

```
                                    ROCKET
                   CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


ATTERRISSAGE LUNAIRE SIMULE
------------ ------- ------

VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS (Y OU N)? Y

VOUS ATTERRISSEZ SUR LA LUNE ET ETES EN CONTROLE MANUEL A 500 PIEDS
AU DESSUS D'UNE ZONE FAVORABLE.  VOUS AVEZ UNE VITESSE VERTICALEE
DE DESCENTE DE 50 PIEDS/SEC. IL VOUS RESTE 120 UNITES DE CARBURANT.

VOICI LES REGLES QUI S'APPLIQUENT A VOTRE VEHICULE SPATIAL:
(1) TOUTES LES SECONDES, ALTITUDE, VITESSE ET CARBURANT RESTANT
    SERONT PRECISES.
(2) APRES CE RAPPORT, UN '?' SERA AFFICHE.  ENTREZ LE NOMBRE
    D'UNITES DE CARBURANT QUE VOUS DESIREZ BRULER PENDANT LA
    SECONDE SUIVANTE.  CHAQUE UNITE DE CARBURANT RALENTIRA VOTRE
    DESCENTE D'1 PIED/SEC.
(3) LA POUSSEE MAXIMUM DE VOTRE MOTEUR EST DE 30 PIEDS/SEC/SEC OU
    30 UNITES DE CARBURANT PAR SECONDE.
(4) AU CONTACT DU SOL LUNAIRE, VOTRE MOTEUR DE DESCENTE SERA COUPE
    AUTOMATIQUEMENT ET L'ON VOUS INDIQUERA VOTRE VITESSE
    VOTRE VITESSE D'ATERRISSAGE ET LE CARBURANT RESTANT.
(5) SI VOUSTOMBEZ EN PANNE SECHE, LE '?' CESSERA D'APPARAITRE,
    MAIS VOUS AUREZ DROIT AU COMPTE-RENDU A CHAQUE SECONDE JUSQU'A
    VOTRE CONTACT AVEC LA SURFACE DE LA LUNE.

'RETURN' POUR COMMENCER LA PROCEDURE D'ATTERRISSAGE.....


B O N N E   C H A N C E ! ! !


SEC  PIEDS  VITESS. CARB.    TRACE  DISTANCE

 0  500      50      120     I                                           *
? 0
 1  447.5    55      120     I                                         *
? 0
 2  390      60      120     I                                     *
? 0
 3  327.5    65      120     I                                 *
? 0
 4  260      70      120     I                             *
? 10
 5  192.5    65      110     I                       *
? 5
 6  127.5    65      105     I                  *
? 25
 7  72.5     45      80      I       *
? 25
 8  37.5     25      55      I  *
? 25
 9  22.5     5       30      I *
? 7
 10
    18.5     3       23      I *
? 7
 11
    16.5     1       16      I*
? 4
 12
    15       2       12      I*
? 3
 13
    12       4       9       I*
? 3
 14
    7        6       6       I*
? 6
**** PANNE SECHE****
 15
    1.5      5       0       I
                             *
**** CONTACT ****
TOUCHE LE SOL A 15.2649 SECONDES.
VITESSE D'ATERRISSAGE = 6.32456 FEET/SEC.
 0 UNITES DE CARBURANT DANS LES RESERVOIRS.
***** DESOLE, MAIS VOUS L'AVEZ ECRASE!!!!
DES CONDOLEANCES ADEQUATES SERONT ENVOYEES A VOS PROCHES.


UNE AUTRE MISSION (Y OU N)? N

VOUS N'ETES PLUS SOUS MON CONTROLE.

Ok
```

```
10 PRINT  TAB(33);"ROCKET"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
70 PRINT "ATTERRISSAGE LUNAIRE SIMULE"
80 PRINT "------------ ------- ------": PRINT
100 INPUT "VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS (Y OU N)";A$
110 IF A$="N" THEN 390
160 PRINT CHR$(26)
200 PRINT "VOUS ATTERRISSEZ SUR LA LUNE ET ETES EN CONTROLE MANUEL A 500 PIEDS"
210 PRINT "AU DESSUS D'UNE ZONE FAVORABLE.  VOUS AVEZ UNE VITESSE VERTICALEE"
220 PRINT "DE DESCENTE DE 50 PIEDS/SEC. IL VOUS RESTE 120 UNITES DE CARBURANT."
225 PRINT
230 PRINT "VOICI LES REGLES QUI S'APPLIQUENT A VOTRE VEHICULE SPATIAL:"
240 PRINT "(1) TOUTES LES SECONDES, ALTITUDE, VITESSE ET CARBURANT RESTANT"
250 PRINT "    SERONT PRECISES."
260 PRINT "(2) APRES CE RAPPORT, UN '?' SERA AFFICHE.  ENTREZ LE NOMBRE"
270 PRINT "    D'UNITES DE CARBURANT QUE VOUS DESIREZ BRULER PENDANT LA"
280 PRINT "    SECONDE SUIVANTE.  CHAQUE UNITE DE CARBURANT RALENTIRA VOTRE"
290 PRINT "    DESCENTE D'1 PIED/SEC."
310 PRINT "(3) LA POUSSEE MAXIMUM DE VOTRE MOTEUR EST DE 30 PIEDS/SEC/SEC OU"
320 PRINT "    30 UNITES DE CARBURANT PAR SECONDE."
330 PRINT "(4) AU CONTACT DU SOL LUNAIRE, VOTRE MOTEUR DE DESCENTE SERA COUPE"
340 PRINT "    AUTOMATIQUEMENT ET L'ON VOUS INDIQUERA VOTRE VITESSE"
350 PRINT "    VOTRE VITESSE D'ATERRISSAGE ET LE CARBURANT RESTANT."
360 PRINT "(5) SI VOUSTOMBEZ EN PANNE SECHE, LE '?' CESSERA D'APPARAITRE,"
370 PRINT "    MAIS VOUS AUREZ DROIT AU COMPTE-RENDU A CHAQUE SECONDE JUSQU'A"
380 PRINT "    VOTRE CONTACT AVEC LA SURFACE DE LA LUNE.": PRINT
390 PRINT "'RETURN' POUR COMMENCER LA PROCEDURE D'ATTERRISSAGE....."
393 LINE INPUT BESSES
400 PRINT:PRINT "B O N N E   C H A N C E ! ! !"
420 PRINT:PRINT
430 PRINT "SEC  PIEDS  VITESS. CARB.    TRACE  DISTANCE"
450 PRINT
455 T=0:H=500:V=50:F=120
490 PRINT T;TAB(4);H;TAB(12);V;TAB(20);F;TAB(29);"I";TAB(H/12+29);"*"
500 INPUT B
510 IF B<0 THEN 650
520 IF B>30 THEN B=30
530 IF B>F THEN B=F
540 V1=V-B+5
560 F=F-B
570 H=H-.5*(V+V1)
580 IF H<=0 THEN 670
590 T=T+1
600 V=V1
610 IF F>0 THEN 490
615 IF B=0 THEN 640
620 PRINT "**** PANNE SECHE****"
640 PRINT T;TAB(4);H;TAB(12);V;TAB(20);F;TAB(29);"I";TAB(H/12+29);"*"
650 B=0
660 GOTO 540
670 PRINT "**** CONTACT ****"
680 H=H+.5*(V+V1)
690 IF B=5 THEN 720
700 D=(-V+SQR(V*V+H*(10-2*B)))/(5-B)
710 GOTO 730
720 D=H/V
730 V1=V+(5-B)*D
760 PRINT "TOUCHE LE SOL A";T+D;"SECONDES."
770 PRINT "VITESSE D'ATERRISSAGE =";V1;"FEET/SEC."
780 PRINT F;"UNITES DE CARBURANT DANS LES RESERVOIRS."
790 IF V1<>0 THEN 810
800 PRINT "FELICITATIONS!  ATTERRISSAGE PARFAIT!"
805 PRINT "VOTRE BREVET SERA RENOUVELE.......PLUS TARD!"
810 IF ABS(V1)<2 THEN 840
820 PRINT "***** DESOLE, MAIS VOUS L'AVEZ ECRASE!!!!"
830 PRINT "DES CONDOLEANCES ADEQUATES SERONT ENVOYEES A VOS PROCHES."
840 PRINT: PRINT : PRINT
850 INPUT "UNE AUTRE MISSION (Y OU N)";A$
860 IF A$="Y" THEN 390
870 PRINT: PRINT "VOUS N'ETES PLUS SOUS MON CONTROLE.": PRINT
999 END
```

Master Mind®

Dans le numéro de Mars-Avril 1976 de *Creative,* nous avons publié une version pour ordinateur du jeu de logique Master Mind. Master Mind se joue à deux. L'un des joueurs est le « codeur », l'autre le « décodeur ». Au début du jeu, le codeur fait son code ou la combinaison de fiches colorées. Il ne les fait pas voir à l'autre joueur. Celui-ci essaye alors de deviner le code, en plaçant ses propres fiches une par une sur le support de jeu. Après qu'il ait fait sa tentative (en plaçant une combinaison de fiches colorées sur le support) le codeur lui donne des indices pour lui indiquer s'il était près de la bonne solution. Pour chaque fiche devinée, de la bonne couleur et à la bonne place, le décodeur reçoit une fiche noire. Pour chaque fiche devinée qui est de la bonne couleur mais qui n'est pas à la bonne place, le décodeur reçoit une fiche blanche. Notez que ces fiches noires et blanches n'indiquent pas quelles étaient les fiches correctes, mais seulement qu'il y en avait. Par exemple, si le code était :

Jaune Rouge Rouge Vert

et que j'avais deviné

Rouge Rouge Jaune Noir

je recevrais deux fiches blanches et une noire pour mon essai. Je ne saurais pas (sauf si je compare avec mes essais précédents) lesquelles de mes fiches étaient de la bonne couleur et au bon endroit.

Beaucoup de personnes ont écrit des programmes informatiques pour jouer au Master Mind de façon passive, c'est-à-dire que l'ordinateur est le codeur et l'homme le décodeur. Ceci est relativement banal, le défi consiste à écrire un programme qui peut jouer une part active dans le « décodage ».

En fait, amener l'ordinateur à déduire la combinaison correcte n'est pas difficile du tout. Imaginez par exemple que vous ayez fait une liste de tous les codes possibles, pour commencer, vous choisissez au hasard une des possibilités de votre liste. Ensuite, au fur et à mesure que vous recevez des indications, vous rayez de la liste les combinaisons que vous savez impossibles. Par exemple, si vous aviez deviné : Rouge Rouge Vert Vert et que l'on ne vous donne pas de fiches, vous savez déjà que toute combinaison comportant soit une fiche rouge soit une fiche verte, est impossible et peut être rayée de la liste.

On poursuit le même procédé jusqu'à ce que l'on arrive à la solution correcte ou qu'il n'y ait plus de combinaisons sur la liste (dans ce cas, vous savez que le codeur a fait une erreur quelque part en vous donnant les indications). Notez que dans cette exécution particulière, nous ne créons en fait jamais de liste des combinaisons, mais gardons tout simplement trace de toutes celles (par ordre séquentiel) qui peuvent être correctes. En utilisant ce système, nous pouvons facilement dire que la 523e combinaison peut être correcte, mais pour produire effectivement la 523e combinaison, nous devons compter à partir de la toute première (ou bien de la précédente si elle était inférieure à 523). En fait, ce problème pourrait être simplifié à une conversion de base 10 en base (nombre de couleurs) et il faudrait ajuster ensuite les valeurs utilisées dans la fonction MID $ afin de ne pas prendre un caractère zéro d'une chaîne si vous voulez faire une expérience. Nous avons essayé une version qui gardait une liste réelle de toutes les combinaisons possibles (en tant que chaîne de mémoire), ce qui était beaucoup plus rapide que cette version, mais qui « mangeait » des quantités incroyables de mémoire.

Au début du jeu, vous entrez le nombre de couleurs et le nombre de positions que vous souhaitez utiliser (ce qui affectera directement le nombre de combinaisons) ainsi que le nombre de parties que vous désirez jouer. Pendant que vous jouez à décoder, vous pouvez taper BOARD à n'importe quel moment pour obtenir une liste de vos essais et indications précédents et QUIT pour finir la partie. Notez que cette version utilise des chaînes de mémoire, mais c'est purement par convenance et cela peut être facilement converti pour un BASIC n'ayant pas de chaînes de mémoire, aussi longtemps qu'il a une fonction MID $. C'est parce que les chaînes de mémoire sont unidimensionnelles et n'excèdent jamais une longueur supérieure au nombre de positions et que les éléments ne contiennent jamais plus d'un caractère.

```
                    MASTERMIND
   CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



NOMBRE DE COULEURS? 4
NOMBRE DE POSITIONS? 4
NOMBRE DE COUPS? 1
TOTAL DES POSSIBILITES = 256

COULEUR    LETTRE
=======    ======
NOIR         N
BLANC        B
ROUGE        R
VERT         V


COUP NUMERO  1 ----

TROUVEZ MA COMBINAISON.
COUP #  1   PROPOSITION ? NNNN
VOUS AVEZ  1  NOIRS ET  0  BLANCS.
COUP #  2   PROPOSITION ? BBBB
VOUS AVEZ  0  NOIRS ET  0  BLANCS.
COUP #  3   PROPOSITION ? NRVV
VOUS AVEZ  1  NOIRS ET  3  BLANCS.
COUP #  4   PROPOSITION ? RRRR
VOUS AVEZ  1  NOIRS ET  0  BLANCS.
COUP #  5   PROPOSITION ? NVVR
VOUS AVEZ  2  NOIRS ET  2  BLANCS.
COUP #  6   PROPOSITION ? RVVN
VOS L'AVEZ TROUVE EN  6  COUPS!
SCORE:
     ORDINATEUR  0
     HOMME       6

C'EST MOI QUI CHERCHE MAINTENANT.  PENSEZ A UNE
  COMBINAISON.
'RETURN' QUAND VOUS SEREZ PRETS ?
MON ESSAI SERA: RVNB  NOIRS, BLANCS ? 0,3
MON ESSAI SERA: NNBR  NOIRS, BLANCS ? 2,0
MON ESSAI SERA: VBBR  NOIRS, BLANCS ? 1,2
MON ESSAI SERA: BNBV  NOIRS, BLANCS ? 4,0
JE L'AI TROUVE EN  4  COUPS!
SCORE:
     ORDINATEUR  4
     HOMME       6

PARTIE TERMINEE
SCORE FINAL:
     ORDINATEUR  4
     HOMME       6
```

® Master Mind est un jeu fabriqué par Invicta Plastics, Ltd.

```
RUN

                              MASTERMIND
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


NOMBRE DE COULEURS? 5
NOMBRE DE POSITIONS? 4
NOMBRE DE COUPS? 1
TOTAL DES POSSIBILITES = 625


COULEUR   LETTRE
=======   ======
NOIR        N
BLANC       B
ROUGE       R
VERT        V
ORANGE      O


COUP NUMERO  1 ----

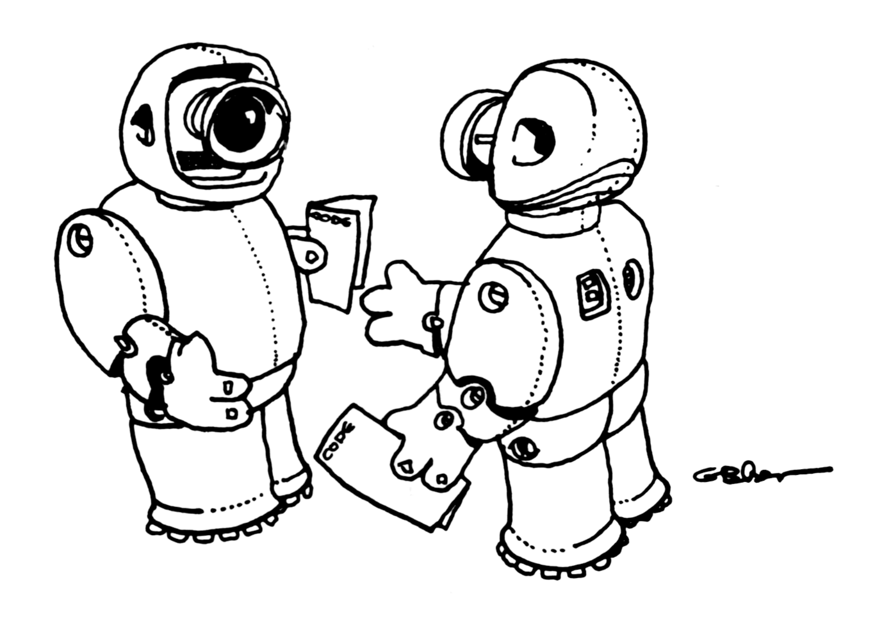
TROUVEZ MA COMBINAISON.
COUP #  1   PROPOSITION ? NNNN
VOUS AVEZ  1  NOIRS ET  0  BLANCS.
COUP #  2   PROPOSITION ? BBBN
VOUS AVEZ  1  NOIRS ET  2  BLANCS.
COUP #  3   PROPOSITION ? BRBN
VOUS AVEZ  1  NOIRS ET  2  BLANCS.
COUP #  4   PROPOSITION ? BVBN
VOUS AVEZ  1  NOIRS ET  3  BLANCS.
COUP #  5   PROPOSITION ? VBBN
VOUS AVEZ  2  NOIRS ET  2  BLANCS.
COUP #  6   PROPOSITION ? BBVN
VOUS AVEZ  0  NOIRS ET  4  BLANCS.
COUP #  7   PROPOSITION ? VNBB
VOS L'AVEZ TROUVE EN  7  COUPS!
SCORE:
     ORDINATEUR  0
     HOMME       7

C'EST MOI QUI CHERCHE MAINTENANT.  PENSEZ A UNE COMBINAISON.
'RETURN' QUAND VOUS SEREZ PRETS ?
MON ESSAI SERA: NVRB  NOIRS, BLANCS ? 1,0
MON ESSAI SERA: BBOB  NOIRS, BLANCS ? 0,0
MON ESSAI SERA: VVVV  NOIRS, BLANCS ? 0,0
MON ESSAI SERA: RRRR  NOIRS, BLANCS ? 0,0
MON ESSAI SERA: NNNN  NOIRS, BLANCS ? 4,0
JE L'AI TROUVE EN  5  COUPS!
SCORE:
     ORDINATEUR  5
     HOMME       7

PARTIE TERMINEE
SCORE FINAL:
     ORDINATEUR  5
     HOMME       7
```

```
2 PRINT TAB(30);"MASTERMIND"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
10 REM
20 REM      MASTERMIND II
30 REM      STEVE NORTH
40 REM      CREATIVE COMPUTING
50 REM      PO BOX 789-M MORRISTOWN NEW JERSEY 07960
60 REM
70 REM
80 INPUT "NOMBRE DE COULEURS";C9
90 IF C9>8 THEN PRINT "PAS PLUS DE 8, JE VOUS PRIE!":GOTO 80
100 INPUT "NOMBRE DE POSITIONS";P9
110 INPUT "NOMBRE DE COUPS";R9
120 P=C9↑P9
130 PRINT "TOTAL DES POSSIBILITES =";P
140 H=0:C=0
150 DIM Q(P9),S(10,2),S$(10),A$(P9),G$(P9),I(P),H$(P9)
160 L$="NBRVOJPM"
170 PRINT
180 PRINT
190 PRINT "COULEUR   LETTRE"
200 PRINT "=======   ======"
210 FOR X=1 TO C9
220 READ X$
230 PRINT X$;TAB(13);MID$(L$,X,1)
240 NEXT X
250 PRINT
260 FOR R=1 TO R9
270 PRINT
280 PRINT "COUP NUMERO ";R;"----"
290 PRINT
300 PRINT "TROUVEZ MA COMBINAISON."
310 REM      FORMER UNE COMBINAISON
320 A=INT(P*RND(1)+1)
330 GOSUB 3000
340 FOR X=1 TO A
350 GOSUB 3500
360 NEXT X
370 FOR M=1 TO 10
380 PRINT "COUP # ";M;" PROPOSITION ";:INPUT X$
390 IF X$="RECAP" THEN 2000
400 IF X$="QUIT" THEN 2500
410 IF LEN(X$)<>P9 THEN PRINT "NBRE DE POSITIONS ERRONNE.":GOTO 380
420 REM      DECONDENSER X$ EN G$(1-P9)
430 FOR X=1 TO P9
440 FOR Y=1 TO C9
450 IF MID$(X$,X,1)=MID$(L$,Y,1) THEN 480
460 NEXT Y
470 PRINT "'"; MID$(X$,X,1); "' EST INCONNU.":GOTO 380
480 G$(X)=MID$(X$,X,1)
490 NEXT X
500 REM      ON CONVERTIT Q(1-P9) EN A$(1-P9) [ESSAI REEL]
510 GOSUB 4000
520 REM      ET L'ON OBTIENT LE NOMBRE DE NOIRS ET DE BLANCS
530 GOSUB 4500
540 IF B=P9 THEN 630
550 REM      DIRE A L'HOMME LES RESULTATS
560 PRINT "VOUS AVEZ ";B;" NOIRS ET ";W;" BLANCS."
570 REM      SAUVEGARDER TOUT CELA POUR AFFICHAGE ULTERIEUR TABLEAU
580 S$(M)=X$
590 S(M,1)=B
600 S(M,2)=W
610 NEXT M
620 PRINT "VOUS AVEZ EPUISE VOS COUPS!  C'EST VOTRE SEUL RESULTAT!":GOTO 640
622 GOSUB 4000
623 PRINT "LA COMBINAISON EXACTE ETAIT: ";
624 FOR X=1 TO P9
625 PRINT A$(X);
626 NEXT X
627 PRINT
630 PRINT "VOS L'AVEZ TROUVE EN ";M;" COUPS!"
640 H=H+M
650 GOSUB 5000
660 REM
670 REM      MAINTENANT L'ORDINATEUR ESSAYE
680 REM
690 FOR X=1 TO P
700 I(X)=1
710 NEXT X
720 PRINT "C'EST MOI QUI CHERCHE MAINTENANT.  PENSEZ A UNE COMBINAISON."
730 INPUT "'RETURN' QUAND VOUS SEREZ PRETS ";X$
740 FOR M=1 TO 10
750 GOSUB 3000
760 REM      CALCULER UN ESSAI
770 G=INT(P*RND(1)+1)
780 IF I(G)=1 THEN 890
790 FOR X=G TO P
800 IF I(X)=1 THEN 880
810 NEXT X
820 FOR X=1 TO G
830 IF I(X)=1 THEN 880
840 NEXT X
850 PRINT "VOUS ETOURDI, VOUS M'AVEZ DONNE DES INFORMATIONS FRELATEES."
860 PRINT "RECOMMENCONS, ET SOYONS PLUS ATTENTIFS, CETTE FOIS."
870 GOTO 660
880 G=X
890 REM      ON CONVERTIT ESSAI #G EN G$
900 FOR X=1 TO G
910 GOSUB 3500
920 NEXT X
930 GOSUB 6000
940 PRINT "MON ESSAI SERA: ";
950 FOR X=1 TO P9
960 PRINT H$(X);
970 NEXT X
980 INPUT "  NOIRS, BLANCS ";B1,W1
990 IF B1=P9 THEN 1120
1000 GOSUB 3000
1010 FOR X=1 TO P
1020 GOSUB 3500
1030 IF I(X)=0 THEN 1070
1035 GOSUB 6500
1040 GOSUB 4000
1050 GOSUB 4500
1060 IF B1<>B OR W1<>W THEN I(X)=0
1070 NEXT X
1080 NEXT M
1090 PRINT "J'AI UTILISE TOUS MES COUPS!"
1100 PRINT "J'AI L'IMPRESSION QUE MA C.P.U. S'EST OFFERT UN JOUR DE CONGE."
1110 GOTO 1130
1120 PRINT "JE L'AI TROUVE EN ";M;" COUPS!"
1130 C=C+M
1140 GOSUB 5000
1150 NEXT R
1160 PRINT "PARTIE TERMINEE"
1170 PRINT "SCORE FINAL:"
1180 GOSUB 5040
```

```
1190 STOP
2000 REM
2010 REM      ROUTINE D'AFFICHAGE DU TABLEAU
2020 REM
2025 PRINT
2030 PRINT "RECAP"
2040 PRINT "COUP     ESSAI            NOIRS    BLANCS"
2050 FOR Z=1 TO M-1
2060 PRINT Z;TAB(9);S$(Z);TAB(25);S(Z,1);TAB(35);S(Z,2)
2070 NEXT Z
2075 PRINT
2080 GOTO 380
2500 REM
2510 REM      ROUTINE D'ABANDON
2520 REM
2530 PRINT "VOUS QUITTEZ!  MA COMBINAISON ETAIT: ";
2535 GOSUB 4000
2540 FOR X=1 TO P9
2550 PRINT A$(X);
2560 NEXT X
2565 PRINT
2570 PRINT "AU REVOIR"
2580 STOP
3000 REM
3010 REM      INITIALISER Q(1-P9) AVEC DES ZEROS
3020 REM
3030 FOR S=1 TO P9
3040 Q(S)=0
3050 NEXT S
3060 RETURN
3500 REM
3510 REM      INCREMENTER Q(1-P9)
3520 REM
3522 IF Q(1)>0 THEN 3530
3524 REM  SI A ZERO, C'EST LE 1ER INCREMENT: LES METTRE TOUS A UN
3526 FOR S=1 TO P9
3527 Q(S)=1
3528 NEXT S
3529 RETURN
3530 Q=1
3540 Q(Q)=Q(Q)+1
3550 IF Q(Q)<=C9 THEN RETURN
3560 Q(Q)=1
3570 Q=Q+1
3580 GOTO 3540
4000 REM
4010 REM      CONVERTIR Q(1-P9) EN A$(1-P9)
4020 REM
4030 FOR S=1 TO P9
4040 A$(S)=MID$(L$,Q(S),1)
4050 NEXT S
4060 RETURN
4500 REM
4510 REM      OBTENIR LE NOMBRE DE NOIRS(B) ET DE BLANCS (W)
4520 REM      LE PROCESSUS ECRASE G$ ET A$
4530 REM
4540 B=0:W=0:F=0
4550 FOR S=1 TO P9
4560 IF G$(S)<>A$(S) THEN 4620
4570 B=B+1
4580 G$(S)=CHR$(F)
4590 A$(S)=CHR$(F+1)
4600 F=F+2
4610 GOTO 4660
4620 FOR T=1 TO P9
4630 IF G$(S)<>A$(T) THEN 4650
4640 IF G$(T)=A$(T) THEN 4650
4645 W=W+1:A$(T)=CHR$(F):G$(S)=CHR$(F+1):F=F+2:GOTO 4660
4650 NEXT T
4660 NEXT S
4670 RETURN
5000 REM
5010 REM      AFFICHER SCORES
5020 REM
5030 PRINT "SCORE:"
5040 PRINT "      ORDINATEUR ";C
5050 PRINT "      HOMME      ";H
5060 PRINT
5070 RETURN
5500 REM
5510 REM      CONVERTIR Q(1-P9) EN G$(1-P9)
5520 REM
5530 FOR S=1 TO P9
5540 G$(S)=MID$(L$,Q(S),1)
5550 NEXT S
5560 RETURN
6000 REM
6010 REM      CONVERTIR Q(1-P9) EN H$(1-P9)
6020 REM
6030 FOR S=1 TO P9
6040 H$(S)=MID$(L$,Q(S),1)
6050 NEXT S
6060 RETURN
6500 REM
6510 REM      RECOPIER H$ DANS G$.
6520 REM
6530 FOR S=1 TO P9
6540 G$(S)=H$(S)
6550 NEXT S
6560 RETURN
8000 REM      DONNEES DU PROGRAMME POUR LES NOMS DE COULEURS
8010 DATA NOIR,BLANC,ROUGE,VERT,ORANGE,JAUNE,POURPRE,MARRON
9998 REM   ...NOUS SOMMES NAVRES MAIS IL EST TEMPS DE PARTIR...
9999 END
```



Math Dice (Calcul sur dé)

Le programme vous donne des stimulants visuels pour vous aider à additionner en utilisant des dés imprimés sans qu'il y ait de lecture. C'est bien pour commencer à additionner, puisque la réponse est obtenue en comptant les points sur le dé, en mémorisant en même temps des données mathématiques ou en devenant conscient de concepts numériques.

Il fut écrit à l'origine par Jim Gerrish, un professeur de l'école Bernice A. Ray à Hanover, New Hampshire.

```
                              MATH DICE
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CE PROGRAMME GENERE LES IMAGES SUCCESSIVES DE DEUX DES.
QUAND DEUX DES, UN SIGNE EGAL SUIVIS D'UN POINT D'INTERROGATION
ONT ETE AFFICHES, TAPEZ VOTRE REPONSE ET APPUYEZ SUR 'RETURN'.
POUR METTRE FIN A LA LECON, APPUYER SUR CONTROL-C.


 -----
I *   I
I     I
I   * I
 -----

   +

 -----
I *   I
I     I
I   * I
 -----

      =? 4
EXACT!

LES DES ROULENT DE NOUVEAU...

 -----
I *   I
I     I
I   * I
 -----

   +

 -----
I * * I
I     I
I * * I
 -----

      =? 7
NON, COMPTEZ LES POINTS ET DONNEZ UNE AUTRE REPONSE.
      =? 5
NON, LA REPONSE EST 6

LES DES ROULENT DE NOUVEAU...

 -----
I     I
I  *  I
I     I
 -----

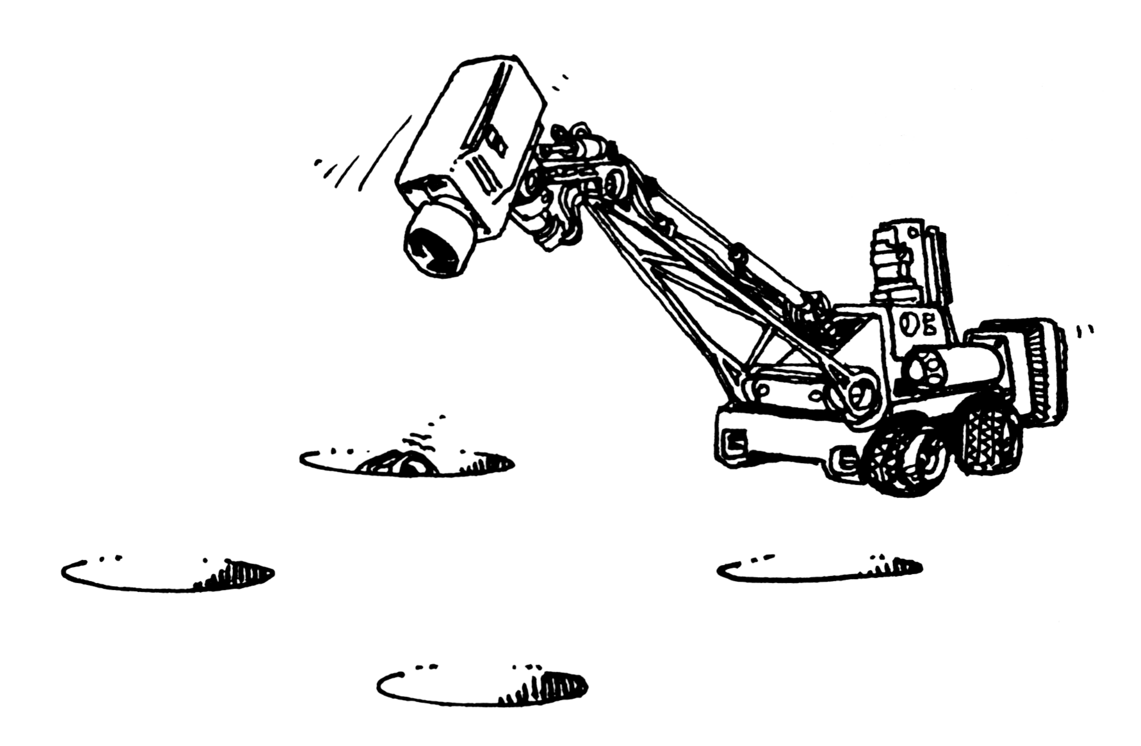
   +

 -----
I * * I
I  *  I
I * * I
 -----

      =? 6
EXACT!
```

```
B.10 PRINT TAB(31);"MATH DICE"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT "CE PROGRAMME GENERE LES IMAGES SUCCESSIVES DE DEUX DES."
50 PRINT "QUAND DEUX DES, UN SIGNE EGAL SUIVIS D'UN POINT D'INTERROGATION"
60 PRINT "ONT ETE AFFICHES, TAPEZ VOTRE REPONSE ET APPUYEZ SUR 'RETURN'."
70 PRINT "POUR METTRE FIN A LA LEÇON, APPUYER SUR CONTROL-C."
80 PRINT
90 PRINT
100 N=N+1
110 D=INT(6*RND(1)+1)
120 PRINT" ----- "
130 IF D=1 THEN 200
140 IF D=2 THEN 180
150 IF D=3 THEN 180
160 PRINT "I * * I"
170 GOTO 210
180 PRINT "I *   I"
190 GOTO 210
200 PRINT "I     I"
210 IF D=2 THEN 260
220 IF D=4 THEN 260
230 IF D=6 THEN 270
240 PRINT "I  *  I"
250 GOTO 280
260 PRINT "I     I"
265 GOTO 280
270 PRINT "I * * I"
280 IF D=1 THEN 350
290 IF D=2 THEN 330
300 IF D=3 THEN 330
310 PRINT "I * * I"
320 GOTO 360
330 PRINT "I   * I"
340 GOTO 360
350 PRINT "I     I"
360 PRINT " ----- "
370 PRINT
375 IF N=2 THEN 500
380 PRINT "   +"
381 PRINT
400 A=D
410 GOTO 100
500 T=D+A
510 PRINT "      =";
520 INPUT T1
530 IF T1=T THEN 590
540 PRINT "NON, COMPTEZ LES POINTS ET DONNEZ UNE AUTRE REPONSE."
541 PRINT "      =";
550 INPUT T2
560 IF T2=T THEN 590
570 PRINT "NON, LA REPONSE EST";T
580 GOTO 600
590 PRINT "EXACT!"
600 PRINT
601 PRINT "LES DES ROULENT DE NOUVEAU..."
610 PRINT
615 N=0
620 GOTO 100
999 END
```

Mugwump

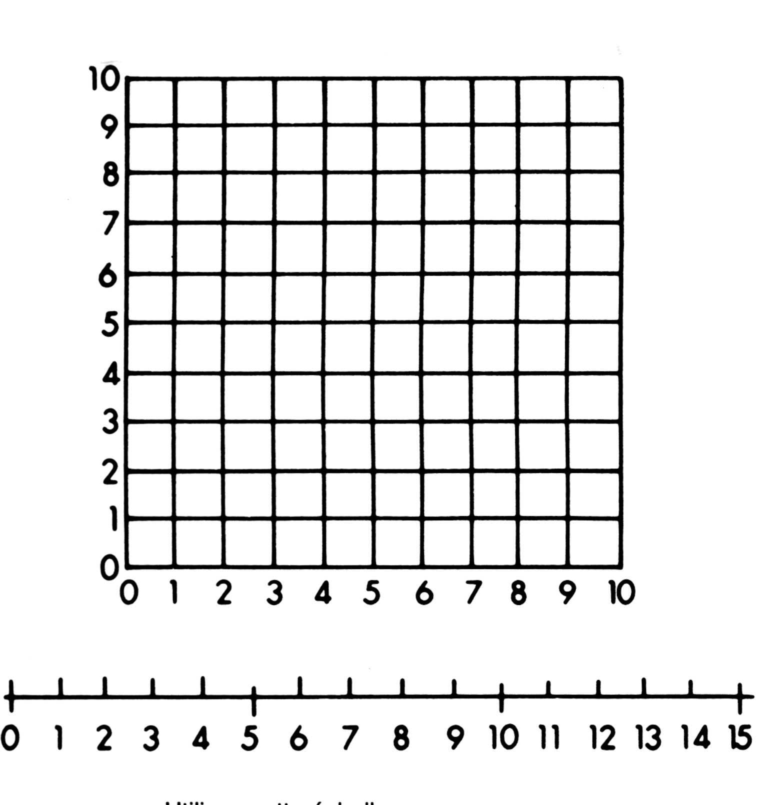


Votre but dans ce jeu est de trouver les quatre Mugwumps qui se cachent dans divers carrés d'une grille de 10 sur 10. Leur repaire (en bas à gauche) est le point d'origine (0,0) et vous utilisez deux nombres entiers (de 0 à 9) séparés par une virgule pour deviner leur position. Le premier nombre est le nombre d'unités à droite du point origine et le deuxième nombre est la distance au-dessus du point origine.

Vous avez dix essais pour situer les quatre Mugwumps. Après chaque essai, l'ordinateur vous dit la distance qui vous sépare de chaque Mugwump. Jouer à l'aide de papier graphique et d'un compas devrait vous permettre de trouver tous les Mugwumps en 6 ou 7 déplacements, en utilisant la triangulation similaire à la navigation radio de Loran.

Si vous voulez rendre le jeu quelque peu plus difficile, vous pouvez imprimer la distance entre chaque Mugwump et le nombre entier le plus proche, soit en arrondissant soit en tronquant. L'instruction 390 imprimera soit INT (D+5) soit INT (D).

Ce programme a été légèrement modifié par Bob Albrecht de la People's Computer Company. Il fut à l'origine écrit par des étudiants de Bud Valenti de Project SOLO à Pittsburgh, Pennsylvanie.



Utilisez cette échelle avec un compas pour vous aider à trouver les Mugwumps

```
                                 MUGWUMP
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


DANS CE JEU IL S'AGIT DE TROUVER QUATRE 'MUGWUMPS' CACHES
SUR UNE GRILLE 10 X 10.  LE REPAIRE EST LA POSITION 0,0
TOUS VOS ESSAIS DOIVENT COMPRENDRE 2 NOMBRES, CHACUN ETANT
COMPRIS ENTRE 0 & 9 INCLUSIVEMENT.  LE PREMIER NOMBRE
EST LA DISTANCE A DROITE DU REPAIRE ET LE SECOND CELUI DE LA
DISTANCE 'AU DESSUS' DU REPAIRE.

VOUS AVEZ DROIT A 10 ESSAIS.  APRES CHAQUE ESSAI, JE VOUS DIRAI
LA DISTANCE QUI VOUS SEPARE DE CHAQUE MUGWUMP.



TOUR NO. 1 QUE PROPOSEZ VOUS? 5,5
VOUS ETES A 5.8 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 2.8 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 2.2 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 2 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 2 QUE PROPOSEZ VOUS? 0,0
VOUS ETES A 2 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 7.6 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 5 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 5.8 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 3 QUE PROPOSEZ VOUS? 9,8
VOUS ETES A 10.6 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 6 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 7.2 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 6.4 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 4 QUE PROPOSEZ VOUS? 9,9
VOUS ETES A 11.4 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 6.3 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 7.8 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 7.2 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 5 QUE PROPOSEZ VOUS? 8,8
VOUS ETES A 10 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 5 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 6.4 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 5.8 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 6 QUE PROPOSEZ VOUS? 5,6
VOUS ETES A 6.7 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 2.2 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 2.8 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 3 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 7 QUE PROPOSEZ VOUS? 3,5
VOUS ETES A 5 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 2 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 1 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 2.8 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 8 QUE PROPOSEZ VOUS? 2,5
VOUS ETES A 5 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 2.2 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 1.4 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 3.6 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 9 QUE PROPOSEZ VOUS? 3,6
VOUS ETES A 6 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 1 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 2 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 3.6 UNITES DU MUGWUMP 4


TOUR NO. 10 QUE PROPOSEZ VOUS? 4,6
VOUS ETES A 6.3 UNITES DU MUGWUMP 1
VOUS ETES A 1.4 UNITES DU MUGWUMP 2
VOUS ETES A 2.2 UNITES DU MUGWUMP 3
VOUS ETES A 3.1 UNITES DU MUGWUMP 4

DESOLE, CELA FAIT 10 ESSAIS.  VOILA OU ILS SE CACHAIENT
LE MUGWUMP 1 EST EN ( 2 , 0 )
LE MUGWUMP 2 EST EN ( 3 , 7 )
LE MUGWUMP 3 EST EN ( 3 , 4 )
LE MUGWUMP 4 EST EN ( 5 , 3 )

C'ETAIT AMUSANT!  REJOUONS.......
QUATRE AUTRES MUGWUMPS SONT MAINTENANT CACHES.



TOUR NO. 1 QUE PROPOSEZ VOUS?
```

```
1 PRINT TAB(33);"MUGWUMP"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
4 REM     COURTESY PEOPLE'S COMPUTER COMPANY
10 DIM P(4,2)
20 PRINT "DANS CE JEU IL S'AGIT DE TROUVER QUATRE 'MUGWUMPS' CACHES"
30 PRINT "SUR UNE GRILLE 10 X 10.  LE REPAIRE EST LA POSITION 0,0"
40 PRINT "TOUS VOS ESSAIS DOIVENT COMPRENDRE 2 NOMBRES, CHACUN ETANT"
50 PRINT "COMPRIS ENTRE 0 & 9 INCLUSIVEMENT.  LE PREMIER NOMBRE"
60 PRINT "EST LA DISTANCE A DROITE DU REPAIRE ET LE SECOND CELUI DE LA"
70 PRINT "DISTANCE 'AU DESSUS' DU REPAIRE."
80 PRINT
90 PRINT "VOUS AVEZ DROIT A 10 ESSAIS.  APRES CHAQUE ESSAI, JE VOUS DIRAI"
100 PRINT "LA DISTANCE QUI VOUS SEPARE DE CHAQUE MUGWUMP."
110 PRINT
240 GOSUB 1000
250 T=0
260 T=T+1
270 PRINT
275 PRINT
290 PRINT "TOUR NO.";T;"QUE PROPOSEZ VOUS";
300 INPUT M,N
310 FOR I=1 TO 4
320 IF P(I,1)=-1 THEN 400
330 IF P(I,1)<>M THEN 380
340 IF P(I,2)<>N THEN 380
350 P(I,1)=-1
360 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE LE MUGWUMP";I
370 GOTO 400
380 D=SQR((P(I,1)-M)↑2+(P(I,2)-N)↑2)
390 PRINT "VOUS ETES A";(INT(D*10))/10;"UNITES DU MUGWUMP";I
400 NEXT I
410 FOR J=1 TO 4
420 IF P(J,1)<>-1 THEN 470
430 NEXT J
440 PRINT
450 PRINT "VOUS LES AVEZ TOUS TROUVES EN";T;"TOURS!"
460 GOTO 580
470 IF T<10 THEN 260
480 PRINT
490 PRINT "DESOLE, CELA FAIT 10 ESSAIS.  VOILA OU ILS SE CACHAIENT"
540 FOR I=1 TO 4
550 IF P(I,1)=-1 THEN 570
560 PRINT "LE MUGWUMP";I;"EST EN (";P(I,1);",";P(I,2);")"
570 NEXT I
580 PRINT
600 PRINT "C'ETAIT AMUSANT!  REJOUONS......."
610 PRINT "QUATRE AUTRES MUGWUMPS SONT MAINTENANT CACHES."
630 GOTO 240
1000 FOR J=1 TO 2
1010 FOR I=1 TO 4
1020 P(I,J)=INT(10*RND(1))
1030 NEXT I
1040 NEXT J
1050 RETURN
1099 END
```

Name

Name est un petit briseur de glace rigolo qui a pour but d'établir une relation entre un ordinateur et un humain timide. L'algorithme de tri utilisé est très inefficace — comme tout lecteur de Creative Computing pourrait vous le dire — et c'est le pire pour la vitesse. Cependant, le programme constitue un bon amusement et c'est ce qui compte ici.

Name a été écrit à l'origine par Geoffrey Chase de l'Abbaye, Portsmouth, Ile de Rhodes.

```
                                  NAME
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



HELLO.
MON NOM C'EST 'L'ORDINATEUR CREATIF'.
COMMENT VOUS APPELEZ VOUS (PRENOM ET NOM? NEPOMUCENE VISTAMBOIR

MERCI, RIOBMATSIV ENECUMOPEN.
HOULALA!  J'AI L'IMPRESSION QUE JE L'AI COMPRIS A L'ENVERS.
UN ORDINATEUR DE 1ER CHOIX COMME MOI EST IMPARDONNABLE!

MAIS JE VIENS JUSTE DE REMARQUER QUE VOS LETTRES ETAIENT EN DESORDRE.
JE VAIS LES REMETTRE DANS LE BON ORDRE COMME CECI:  ABCEEEIIMMNNOOPRSTUV

VOUS NE LES TROUVEZ PAS MIEUX COMME CA? N

JE SUIS NAVRE QUE VOUS NE LES AIMIEZ PAS COMME CA.

J'AI ETE ENCHANTE DE FAIRE VOTRE CONNAISSANCE NEPOMUCENE VISTAMBOIR.
PASSEZ UNE BONNE JOURNEE!
Ok
```

```
1 PRINT TAB(34);"NAME"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT: PRINT: PRINT
5 DIM B$(40)
10 PRINT "HELLO.": PRINT "MON NOM C'EST 'L'ORDINATEUR CREATIF'."
20 PRINT "COMMENT VOUS APPELEZ VOUS (PRENOM ET NOM";: INPUT A$: L=LEN(A$)
30 PRINT: PRINT "MERCI, ";
40 FOR I=1 TO L: B$(I)=MID$(A$,I,1): NEXT I
50 FOR I=L TO 1 STEP -1: PRINT B$(I);: NEXT I
60 PRINT".":PRINT "HOULALA!  J'AI L'IMPRESSION QUE JE L'AI COMPRIS A L'ENVERS."
70 PRINT "UN ORDINATEUR DE 1ER CHOIX COMME MOI EST IMPARDONNABLE!": PRINT
80 PRINT"MAIS JE VIENS JUSTE DE REMARQUER QUE VOS LETTRES ETAIENT EN DESORDRE."
90 PRINT "JE VAIS LES REMETTRE DANS LE BON ORDRE COMME CECI: ";
100 FOR J=2 TO L: I=J-1: T$=B$(J)
110 IF T$>B$(I) THEN 130
120 B$(I+1)=B$(I): I=I-1: IF I>0 THEN 110
130 B$(I+1)=T$: NEXT J
140 FOR I=1 TO L: PRINT B$(I);: NEXT I: PRINT: PRINT
150 PRINT "VOUS NE LES TROUVEZ PAS MIEUX COMME CA";: INPUT D$
160 IF D$="Y" THEN 180
170 PRINT: PRINT "JE SUIS NAVRE QUE VOUS NE LES AIMIEZ PAS COMME CA.": GOTO 200
180 PRINT: PRINT "JE SAVAIS QUE VOUS SERIEZ D'ACCORD!!"
200 PRINT: PRINT "J'AI ETE ENCHANTE DE FAIRE VOTRE CONNAISSANCE ";A$;"."
210 PRINT "PASSEZ UNE BONNE JOURNEE!"
999 END
```

Nicomachus

L'une des formes les plus anciennes du puzzle arithmétique est quelquefois assimilée au « boomerang ». A un moment donné on a demandé à chacun de penser à un nombre et, après avoir procédé à quelques calculs personnels, d'énoncer le résultat d'après lequel le questionneur vous dit rapidement le nombre auquel vous avez pensé initialement. Il y a des centaines de variétés du puzzle.

Le plus vieil exemple connu est en fait celui donné dans *Arithmetica* de Nicomachus, mort vers l'année 120. Il vous dit de penser à un nombre entier compris entre 1 et 100 et de le diviser successivement par 3,5 et 7 en lui donnant le reste à chaque fois. En recevant ces informations, il découvre rapidement le nombre auquel vous aviez pensé.

Pouvez-vous découvrir une méthode simple pour réaliser de tête cet exploit ? Si non, vous pouvez voir comment le vieux mathématicien y est parvenu en regardant les lignes 80-100 du programme.

Nicomachus a été écrit par David Ahl.

```
                                        NICOMA
                     CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



PROBLEME BOOMERANG TIRE DE L'ARITHMETIQUE DE NICOMACHUS - 90 AP. JC!

PENSEZ A UN NOMBRE ENTRE 1 ET 100, JE VOUS PRIE.
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 3 DONNE UN RESTE DE? 1
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 5 DONNE UN RESTE DE? 0
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 7 DONNE UN RESTE DE? 5

LAISSEZ MOI REFLECHIR UN INSTANT...
VOTRE NOMBRE ETAIT 40 ,  CORRECT? Y

PAS MAL N'EST CE PAS!!

ESSAYONS EN UN AUTRE.

PENSEZ A UN NOMBRE ENTRE 1 ET 100, JE VOUS PRIE.
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 3 DONNE UN RESTE DE? 1
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 5 DONNE UN RESTE DE? 0
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 7 DONNE UN RESTE DE? 2

LAISSEZ MOI REFLECHIR UN INSTANT...
VOTRE NOMBRE ETAIT 100 ,  CORRECT? Y

PAS MAL N'EST CE PAS!!

ESSAYONS EN UN AUTRE.

PENSEZ A UN NOMBRE ENTRE 1 ET 100, JE VOUS PRIE.
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 3 DONNE UN RESTE DE? 0
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 5 DONNE UN RESTE DE? 4
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 7 DONNE UN RESTE DE? 4

LAISSEZ MOI REFLECHIR UN INSTANT...
VOTRE NOMBRE ETAIT 39 ,  CORRECT? N

JE CRAINS QUE VOTRE ARITHMETIQUE NE SOIT DEFECTUEUSE.

ESSAYONS EN UN AUTRE.

PENSEZ A UN NOMBRE ENTRE 1 ET 100, JE VOUS PRIE.
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 3 DONNE UN RESTE DE? 1
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 5 DONNE UN RESTE DE? 1
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 7 DONNE UN RESTE DE? 1

LAISSEZ MOI REFLECHIR UN INSTANT...
VOTRE NOMBRE ETAIT 1 ,  CORRECT? Y

PAS MAL N'EST CE PAS!!

ESSAYONS EN UN AUTRE.

PENSEZ A UN NOMBRE ENTRE 1 ET 100, JE VOUS PRIE.
VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 3 DONNE UN RESTE DE?
```

```
POKE 37,201
2 PRINT TAB(33);"NICOMA"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
10 PRINT "PROBLEME BOOMERANG TIRE DE L'ARITHMETIQUE DE NICOMACHUS - 90 AP. JC!"
20 PRINT
30 PRINT "PENSEZ A UN NOMBRE ENTRE 1 ET 100, JE VOUS PRIE."
40 PRINT "VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 3 DONNE UN RESTE DE";
45 INPUT A
50 PRINT "VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 5 DONNE UN RESTE DE";
55 INPUT B
60 PRINT "VOTRE NOMBRE DIVISE PAR 7 DONNE UN RESTE DE";
65 INPUT C
70 PRINT
80 PRINT "LAISSEZ MOI REFLECHIR UN INSTANT..."
90 FOR I=1 TO 1500: NEXT I
100 D=70*A+21*B+15*C
110 IF D<=105 THEN 140
120 D=D-105
130 GOTO 110
140 PRINT "VOTRE NOMBRE ETAIT";D;",  CORRECT";
160 INPUT A$
165 PRINT
170 IF A$="Y" THEN 220
180 IF A$="N" THEN 240
190 PRINT "EH?  JE NE COMPRENDS PAS '";A$;"'  UTILISEZ 'Y' OU 'N'."
200 GOTO 140
220 PRINT "PAS MAL N'EST CE PAS!!"
230 GOTO 250
240 PRINT "JE CRAINS QUE VOTRE ARITHMETIQUE NE SOIT DEFECTUEUSE."
250 PRINT
260 PRINT "ESSAYONS EN UN AUTRE."
270 GOTO 20
999 END
```

Nim

Nim est l'un des plus vieux jeux à deux connus de l'homme. On pense qu'il a été découvert dans la Chine ancienne. Le nom, qui a été inventé par le premier mathématicien l'ayant analysé, vient d'un verbe anglais archaïque qui signifie : voler ou emmener. Les objets sont installés par rangée entre les deux adversaires, comme le montre l'exemple suivant :

XXXXXXX	Rangée 1 — 7 objets
XXXXX	Rangée 2 — 5 objets
XXX	Rangée 3 — 3 objets
X	Rangée 4 — 1 objet

Les adversaires enlèvent les objets chacun leur tour, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Celui qui enlève le dernier objet a gagné. Les enlèvements se font selon les deux règles suivantes :

1. A chaque tour donné, seuls les objets d'une seule rangée peuvent être ôtés. Il n'y a pas de restriction quant à la rangée que vous choisissez et au nombre d'objets que vous enlevez. Bien sûr, vous ne pouvez pas en enlever plus qu'il y en a dans la rangée.
2. Vous ne pouvez ni passer un tour ni enlever aucun objet.

La stratégie pour gagner peut être définie mathématiquement. Cependant, plutôt que de la présenter ici, nous préférons vous laisser la trouver vous-même. CONSEIL : jouez quelques parties avec l'ordinateur et recopiez sur un bout de papier le nombre d'objets dans chaque pile (en binaire !) après chaque déplacement. Voyez-vous un modèle apparaître ?

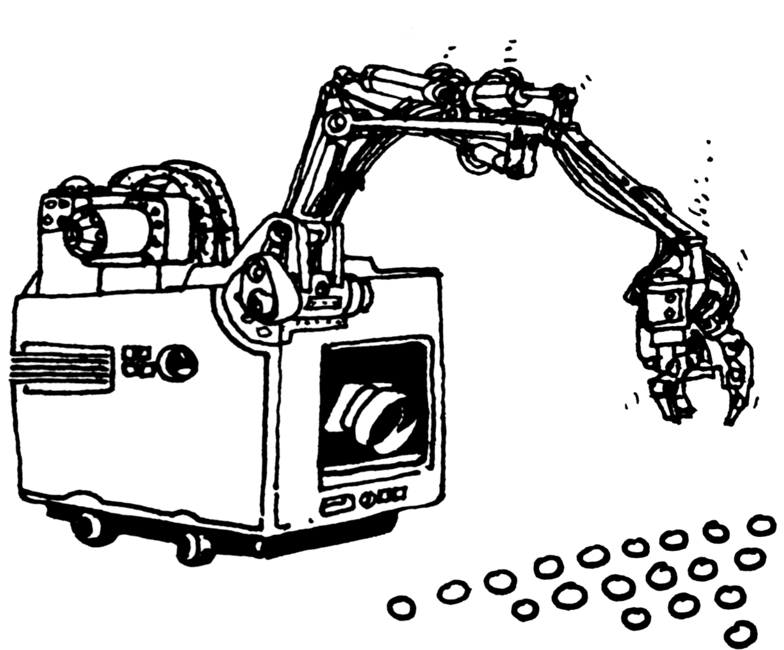
Ce jeu de NIM vient du Dartmouth College et est un jeu généralisé qui vous permet de spécifier la taille de vos quatre piles de départ ainsi qu'une option gagnante. Pour jouer au NIM traditionnel, vous spécifierez simplement 7, 5, 3 et 1 et l'option gagnante 1.

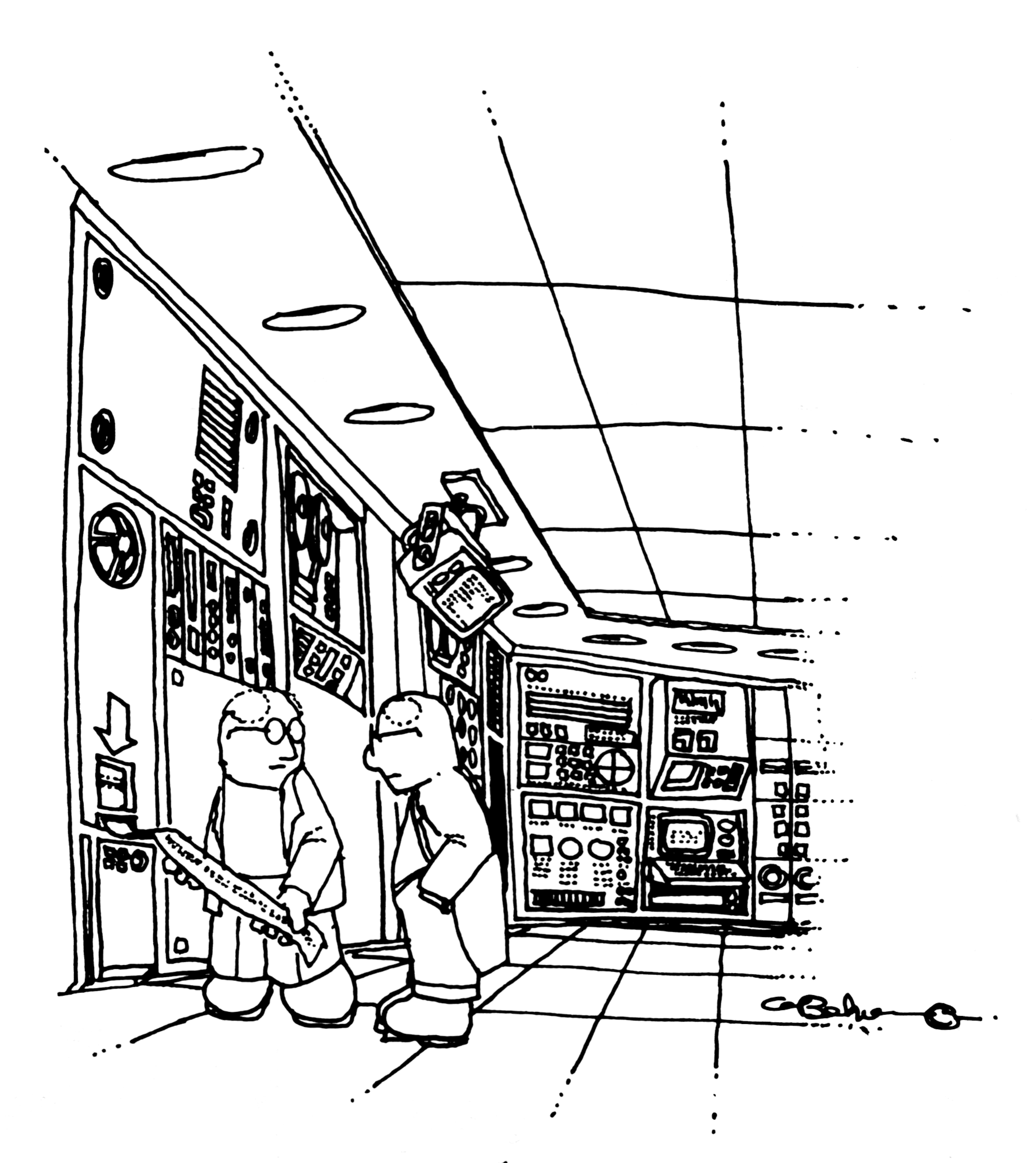
```
          NIM
CREATIVE COMPUTING MORRISTOWN, NEW JERSEY


CECI EST LE JEU DE NIM.
VOULEZ-VOUS LES REGLES? Y
LE JEU SE JOUE AVEC UN CERTAIN NOMBRE DE RANGEES D'OBJETS.
UN NOMBRE QUELCONQUE D'OBJETS EST ENLEVE D'UNE RANGEE PAR VOUS ET
LA MACHINE TOUR A TOUR. QUAND C'EST A VOUS DE JOUER? VOUS POUVEZ
PRENDRE CE QUI RESTE D4UNE RANGEE MAIS VOUS DEVEZ PRENDRE AU MOINS
UN OBJET, ET VOUS NE POUVEZ PRENDRE QUE DANS UNE RANGEE
LORS D'UN TOUR DONNE. VOUS DEVEZ PRECISER SI LE GAGNANT EST CELUI
QUI PREND OU CELUI QUI NE PREND PAS LE DERNIER OBJET, AINSI QUE
LE NOMBRE DE RANGEES, ET COMBIEN D'OBJETS IL Y A, AU DEBUT,
DANS CHAQUE RANGEE. LE NOMBRE D'OBJETS DE CHAQUE RANGEE
EST VARIABLE
LA MACHINE INDIQUERA SON COUP EN AFFICHANT LE NOMBRE DES
OBJETS RESTANT DANS CHAQUE RANGEE APRES CHACUN DE SES
COUPS.

ENTREZ L'OPTION GAGNANTE -1 PRENDRE LE DERNIER, 2 L'EVITER? 2
ENTREZ LE NOMBRE DE RANGEES? 4
TAILLE DES RANGEES
 1 ? 10
 2 ? 8
 3 ? 7
 4 ? 3
VOULEZ-VOUS JOUER EN PREMIER? N
RANGEE   NBRE
 1        10
 2        8
 3        1
 4        3
C'EST A VOUS - RANGEE, NOMBRE A ENLEVER? 1,9
RANGEE   NBRE
 1        1
 2        3
 3        1
 4        3
C'EST A VOUS - RANGEE, NOMBRE A ENLEVER? 2,2
RANGEE   NBRE
 1        1
 2        1
 3        1
 4        0
C'EST A VOUS - RANGEE, NOMBRE A ENLEVER? 3,1
LA MACHINE GAGNE
Desireriez vous jouer une autre partie? N
```

```
100 PRINT TAB(33);"NIM"
110 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
120 PRINT:PRINT:PRINT
210 DIM A(100),B(100,10),D(2)
220 PRINT "CECI EST LE JEU DE NIM."
230 PRINT "VOULEZ VOUS LES REGLES";
240 INPUT Z$
250 IF Z$="N" THEN 440
260 IF Z$="n" GOTO 440
270 IF Z$="Y" THEN 310
280 IF Z$="y" GOTO 310
290 PRINT "JE VOUS PRIE. Y OU N";
300 GOTO 240
310 PRINT "LE JEU SE JOUE AVEC UN CERTAIN NOMBRES DE RANGEES D'OBJETS."
320 PRINT "UN NOMBRE QUELCONQUE D'OBJETS EST ENLEVE D'UNE RANGEE PAR VOUS ET"
330 PRINT "LA MACHINE TOUR A TOUR.  QUAND C'EST A VOUS DE JOUER, VOUS POUVEZ"
340 PRINT "PRENDRE CE QUI RESTE D'UNE RANGEE MAIS VOUS DEVEZ PRENDRE AU MOINS"
350 PRINT "UN OBJET, ET VOUS NE POUVEZ PRENDRE QUE DANS UNE RANGEE"
360 PRINT "LORS D'UN TOUR DONNE.  VOUS DEVEZ PRECISER SI LE GAGNANT EST CELUI"
370 PRINT "QUI PREND OU CELUI QUI NE PREND PAS LE DERNIER OBJET, AINSI QUE"
380 PRINT "LE NOMBRE DE RANGEES, ET COMBIEN D'OBJETS IL Y A , AU DEBUT,"
390 PRINT "DANS CHAQUE RANGEE.  LE NOMBBRE D'OBJETS DE CHAQUE RANGEE"
400 PRINT "EST VARIABLE."
410 PRINT "LA MACHINE INDIQUERA SON COUP EN AFFICHANT LE NOMBRE DES"
420 PRINT "OBJETS RESTANT DANS CHAQUE RANGEE APRES CHACUN DE SES"
430 PRINT "COUPS."
440 PRINT
450 PRINT "ENTREZ L'OPTION GAGNANTE - 1 PRENDRE LE DERNIER,  2  L'EVITER";
460 INPUT W
470 IF W=1 THEN 490
480 IF W<>2 THEN 450
490 PRINT "ENTREZ LE NBRE DE RANGEES";
500 INPUT N
510 IF N>100 THEN 490
520 IF N<1 THEN 490
530 IF N<>INT(N) THEN 490
540 PRINT "TAILLE DES RANGEES"
550 FOR I=1 TO N
560 PRINT I;
570 INPUT A(I)
580 IF A(I)>2000 THEN 560
590 IF A(I)<1 THEN 560
600 IF A(I)<>INT(A(I)) THEN 560
610 NEXT I
620 PRINT "VOULEZ VOUS JOUER EN PREMIER";
630 INPUT Q9$
640 IF Q9$="Y" GOTO 1450
650 IF Q9$="y" GOTO 1450
660 IF Q9$="N" GOTO 700
670 IF Q9$="n" GOTO 700
680 PRINT "JE VOUS EN PRIE, Y OU N";
690 GOTO 630
700 IF W=1 THEN 940
710 LET C=0
720 FOR I=1 TO N
730 IF A(I)=0 THEN 770
740 LET C=C+1
750 IF C=3 THEN 840
760 LET D(C)=I
770 NEXT I
780 IF C=2 THEN 920
790 IF A(D(1))>1 THEN 820
800 PRINT "LA MACHINE PERD"
810 GOTO 1640
820 PRINT "LA MACHINE GAGNE"
830 GOTO 1640
840 LET C=0
850 FOR I=1 TO N
860 IF A(I)>1 THEN 940
870 IF A(I)=0 THEN 890
880 LET C=C+1
890 NEXT I
900 IF C/2<>INT(C/2) THEN 800
910 GOTO 940
920 IF A(D(1))=1 THEN 820
930 IF A(D(2))=1 THEN 820
940 FOR I=1 TO N
950 LET E=A(I)
960 FOR J=0 TO 10
970 LET F=E/2
980 LET B(I,J)=2*(F-INT(F))
990 LET E=INT(F)
1000 NEXT J
1010 NEXT I
1020 FOR J=10 TO 0 STEP -1
1030 LET C=0
1040 LET H=0
1050 FOR I=1 TO N
1060 IF B(I,J)=0 THEN 1110
1070 LET C=C+1
1080 IF A(I)<=H THEN 1110
1090 LET H=A(I)
1100 LET G=I
1110 NEXT I
1120 IF C/2<>INT(C/2) THEN 1190
1130 NEXT J
1140 LET E=INT(N*RND(1)+1)
1150 IF A(E)=0 THEN 1140
1160 LET F=INT(A(E)*RND(1)+1)
1170 LET A(E)=A(E)-F
1180 GOTO 1380
1190 LET A(G)=0
1200 FOR J=0 TO 10
1210 LET B(G,J)=0
1220 LET C=0
1230 FOR I=1 TO N
1240 IF B(I,J)=0 THEN 1260
1250 LET C=C+1
1260 NEXT I
1270 LET A(G)=A(G)+2*(C/2-INT(C/2))*2^J
1280 NEXT J
1290 IF W=1 THEN 1380
1300 LET C=0
1310 FOR I=1 TO N
1320 IF A(I)>1 THEN 1380
1330 IF A(I)=0 THEN 1350
1340 LET C=C+1
1350 NEXT I
1360 IF C/2<>INT(C/2) THEN 1380
1370 LET A(G)=1-A(G)
1380 PRINT "RANGEE  NBRE"
1390 FOR I=1 TO N
1400 PRINT I;"    ";A(I)
1410 NEXT I
1420 IF W=2 THEN 1450
1430 GOSUB 1570
1440 IF Z=1 THEN 820
1450 PRINT "C'EST A VOUS - RANGEE, NOMBRE A ENLEVER";
1460 INPUT X,Y
1470 IF X>N THEN 1450
1480 IF X<1 THEN 1450
1490 IF X<>INT(X) THEN 1450
1500 IF Y>A(X) THEN 1450
1510 IF Y<1 THEN 1450
1520 IF Y<>INT(Y) THEN 1450
1530 LET A(X)=A(X)-Y
1540 GOSUB 1570
1550 IF Z=1 THEN 800
1560 GOTO 700
1570 LET Z=0
1580 FOR I=1 TO N
1590 IF A(I)=0 THEN 1610
1600 RETURN
1610 NEXT I
1620 LET Z=1
1630 RETURN
1640 PRINT "Desireriez vous jouer une autre partie";
1650 INPUT Q9$
1660 IF Q9$="Y" GOTO 1720
1670 IF Q9$="y" GOTO 1720
1680 IF Q9$="N" GOTO 1730
1690 IF Q9$="n" GOTO 1730
1700 PRINT "Je vous en prie. Y ou N";
1710 GOTO 1650
1720 GOTO 440
1730 END
```





« IL PARAÎT QUE LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE EST TERMINÉE ET QU'ELLE A GAGNÉ... »

Number (Jeu des nombres)

A l'inverse des autres jeux où l'on doit deviner des nombres et où vous continuez à deviner jusqu'à ce que vous trouviez le nombre choisi aléatoirement par l'ordinateur (GUESS, TRAP, STARS, etc.), vous n'avez droit, dans ce jeu, qu'à un essai par partie et vous gagnez ou perdez des points selon que le nombre que vous avez deviné est plus ou moins proche du nombre choisi par l'ordinateur. Vous obtiendrez occasionnellement un gros lot qui doublera le total de vos points. Vous avez gagné lorsque vous atteignez 500 points.

Tom Adametx a écrit ce programme lorsqu'il était étudiant à Curtis Junior High School à Sudbury, Massachusetts.

```
                                NUMBER
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS AVEZ 100 POINTS. EN PROPOSANT DES NBRES DE 1 A 5, VOUS POUVEZ
GAGNER OU PERDRE DES POINTS SELON LA DISTANCE QUI VOUS SEPARE D'UN
NBRE AU HASARD CHOISI PAR L'ORDINATEUR.

EVENTUELLEMENT VOUS GAGNEREZ UN GROS LOT QUI DOUBLERA(!)
VOTRE NOMBRE DE POINTS.  VOUS GAGNEZ QUAND VOUS AVEZ 500 POINTS.

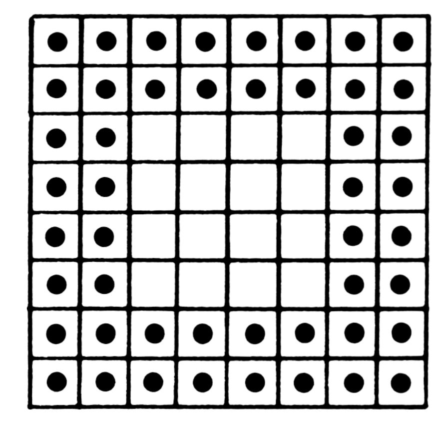
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 2
VOUS AVEZ 95 POINTS.
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 2
VOUS TOUCHEZ LR GROS LOT!!!
VOUS AVEZ 190 POINTS.
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 4
VOUS AVEZ 185 POINTS.
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 5
VOUS AVEZ 190 POINTS.
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 1
VOUS AVEZ 185 POINTS.
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 1
VOUS TOUCHEZ LR GROS LOT!!!
VOUS AVEZ 370 POINTS.
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 2
VOUS AVEZ 365 POINTS.
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 2
VOUS AVEZ 366 POINTS.
PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5? 2
VOUS TOUCHEZ LR GROS LOT!!!
!!!!VOUS GAGNEZ!!!! AVEC  732 POINTS.
Ok
```

```
1 PRINT TAB(33);"NUMBER"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
4 PRINT "VOUS AVEZ 100 POINTS. EN PROPOSANT DES NBRES DE 1 A 5, VOUS POUVEZ"
5 PRINT "GAGNER OU PERDRE DES POINTS SELON LA DISTANCE QUI VOUS SEPARE D'UN"
6 PRINT "NBRE AU HASARD CHOISI PAR L'ORDINATEUR.": PRINT
7 PRINT "EVENTUELLEMENT VOUS GAGNEREZ UN GROS LOT QUI DOUBLERA(!)"
8 PRINT "VOTRE NOMBRE DE POINTS.  VOUS GAGNEZ QUAND VOUS AVEZ 500 POINTS."
9 PRINT: P=100
10 DEF FNR(X)=INT(5*RND(1)+1)
12 INPUT "PROPOSEZ UN NBRE DE 1 A 5";G
15 R=FNR(1)
16 S=FNR(1)
17 T=FNR(1)
18 U=FNR(1)
19 V=FNR(1)
20 IF G=R THEN 30
21 IF G=S THEN 40
22 IF G=T THEN 50
23 IF G=U THEN 60
24 IF G=V THEN 70
25 IF G>5 THEN 12
30 P=P-5
35 GOTO 80
40 P=P+5
45 GOTO 80
50 P=P+P
53 PRINT "VOUS TOUCHEZ LR GROS LOT!!!"
55 GOTO 80
60 P=P+1
65 GOTO 80
70 P=P-(P*.5)
80 IF P>500 THEN 90
82 PRINT "VOUS AVEZ";P;"POINTS."
85 GOTO 12
90 PRINT "!!!!VOUS GAGNEZ!!!! AVEC ";P;"POINTS."
99 END
```

One Check

(Le damier solitaire)

Dans ce jeu ou puzzle, 28 pions sont placés sur les deux rangées extérieures d'un damier standard de 64 carrés, comme il est montré ci-dessous :



Le but du jeu est d'enlever le plus de pions possible par des sauts en diagonale (comme au jeu de dames normal).

C'est facile d'enlever de 30 à 39 pions, mais cela devient nettement plus difficile d'en enlever 40 à 44 et c'est un exploit considérable d'en enlever 45 ou 47.

Ce programme a été créé et écrit par David Ahl.

```
                              ONE CHECK
                CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


SOLITAIRE CHECKER PUZZLE BY DAVID AHL

48 PIONS DE DAME SONT PLACES SUR LES 4 COTES D'UN DAMIER
STANDARD de 64 CASES.  IL FAUT ENLEVER LE MAXIMUM DE PIONS
EN LES PRENANT PAR DES SAUTS EN DIAGONALE
(COMME DANS LES DAMES ORDINAIRES).  LE TABLEAU NUMEROTE VOUS
INDIQUE LES CARRES DEPART ET ARRIVEE.  SUR LE DAMIER AFFICHE
A CHAQUE TOUR '1' INDIQUE UN PION ET '0' UNE CASE
VIDE.  QUANQ VOUSNE POUVEZ PLUS PRENDRE,
ENTREZ UN '0' EN REPONSE A LA QUESTION
'SAUT A PARTIR DE ?'

'RETURN 'POUR VOIR LE TABLEAU NUMERIQUE:


 1    2    3    4    5    6    7    8
 9    10   11   12   13   14   15   16
 17   18   19   20   21   22   23   24
 25   26   27   28   29   30   31   32
 33   34   35   36   37   38   39   40
 41   42   43   44   45   46   47   48
 49   50   51   52   53   54   55   56
 57   58   59   60   61   62   63   64

ET VOICI LA SITUATION INITIALE DU DAMIER.

 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
```

```
SAUT A PARTIR DE? 1
VERS? 19

 0  1  1  1  1  1  1  1
 1  0  1  1  1  1  1  1
 1  1  1  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1


SAUT A PARTIR DE? 2
VERS? 20

 0  0  1  1  1  1  1  1
 1  0  0  1  1  1  1  1
 1  1  1  1  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1

SAUT A PARTIR DE? 3
VERS? 21

 0  0  0  1  1  1  1  1
 1  0  0  0  1  1  1  1
 1  1  1  1  1  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1

SAUT A PARTIR DE? 8
VERS? 22

 0  0  0  1  1  1  1  0
 1  0  0  0  1  1  0  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1

SAUT A PARTIR DE? 16
VERS? 30

 0  0  0  1  1  1  1  0
 1  0  0  0  1  1  0  0
 1  1  1  1  1  1  0  1
 1  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  1  1

SAUT A PARTIR DE? 64
VERS? 46

 0  0  0  1  1  1  1  0
 1  0  0  0  1  1  0  0
 1  1  1  1  1  1  0  1
 1  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  0  1
 1  1  1  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 5
VERS? 23

 0  0  0  1  0  1  1  0
 1  0  0  0  1  0  0  0
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  1  1  1  1  0  1
 1  1  1  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 57
VERS? 51

COUP INTERDIT.  RECOMMENCEZ...
SAUT A PARTIR DE? 57
VERS? 43

 0  0  0  1  0  1  1  0
 1  0  0  0  1  0  0  0
 1  1  1  1  1  1  1  1
 1  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  0  0  1  1  1
 1  0  1  1  1  1  0  1
 0  1  1  1  1  1  1  0
```

```
SAUT A PARTIR DE? 25
VERS? 11

 0  0  0  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  1  0  0  0
 1  0  1  1  1  1  1  1
 0  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  0  0  1  1  1
 1  0  1  1  1  1  0  1
 0  1  1  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 4
VERS? 18

 0  0  0  0  0  1  1  0
 1  0  0  0  1  0  0  0
 1  1  1  1  1  1  1  1
 0  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  0  0  0  0  1  1
 1  1  1  0  0  1  1  1
 1  0  1  1  1  1  0  1
 0  1  1  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 49
VERS? 35

 0  0  0  0  0  1  1  0
 1  0  0  0  1  0  0  0
 1  1  1  1  1  1  1  1
 0  1  0  0  0  1  1  1
 1  1  1  0  0  0  1  1
 1  0  1  0  0  1  1  1
 0  0  1  1  1  1  0  1
 0  1  1  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 41
VERS? 27

 0  0  0  0  0  1  1  0
 1  0  0  0  1  0  0  0
 1  1  1  1  1  1  1  1
 0  1  1  0  0  1  1  1
 1  0  1  0  0  0  1  1
 0  0  1  0  0  1  1  1
 0  0  1  1  1  1  0  1
 0  1  1  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 58
VERS? 44

 0  0  0  0  0  1  1  0
 1  0  0  0  1  0  0  0
 1  1  1  1  1  1  1  1
 0  1  1  0  0  1  1  1
 1  0  1  0  0  0  1  1
 0  0  1  1  0  1  1  1
 0  0  0  1  1  1  0  1
 0  0  1  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 26
VERS? 11

COUP INTERDIT.  RECOMMENCEZ...
SAUT A PARTIR DE? 26
VERS? 12

 0  0  0  0  0  1  1  0
 1  0  0  1  1  0  0  0
 1  1  0  1  1  1  1  1
 0  0  1  0  0  1  1  1
 1  0  1  0  0  0  1  1
 0  0  1  1  0  1  1  1
 0  0  0  1  1  1  0  1
 0  0  1  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 2
VERS? 4

COUP INTERDIT.  RECOMMENCEZ...
SAUT A PARTIR DE? 22
VERS? 4

 0  0  0  1  0  1  1  0
 1  0  0  1  0  0  0  0
 1  1  0  1  1  0  1  1
 0  0  1  0  0  1  1  1
 1  0  1  0  0  0  1  1
 0  0  1  1  0  1  1  1
 0  0  0  1  1  1  0  1
 0  0  1  1  1  1  1  0
```

```
SAUT A PARTIR DE? 59
VERS? 45

 0  0  0  1  0  1  1  0
 1  0  0  1  0  0  0  0
 1  1  0  1  1  0  1  1
 0  0  1  0  0  1  1  1
 1  0  1  0  0  0  1  1
 0  0  1  1  1  1  1  1
 0  0  0  0  1  1  0  1
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 18
VERS? 36

 0  0  0  1  0  1  1  0
 1  0  0  1  0  0  0  0
 1  0  0  1  1  0  1  1
 0  0  0  0  0  1  1  1
 1  0  1  1  0  0  1  1
 0  0  1  1  1  1  1  1
 0  0  0  0  1  1  0  1
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 21
VERS? 3

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  0  0  0  0  0  0
 1  0  0  1  0  0  1  1
 0  0  0  0  0  1  1  1
 1  0  1  1  0  0  1  1
 0  0  1  1  1  1  1  1
 0  0  0  0  1  1  0  1
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 48
VERS? 30

COUP INTERDIT.  RECOMMENCEZ...
SAUT A PARTIR DE? 56
VERS? 38

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  0  0  0  0  0  0
 1  0  0  1  0  0  1  1
 0  0  0  0  0  1  1  1
 1  0  1  1  0  1  1  1
 0  0  1  1  1  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 23
VERS? 37

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  0  0  0  0  0  0
 1  0  0  1  0  0  0  1
 0  0  0  0  0  0  1  1
 1  0  1  1  1  1  1  1
 0  0  1  1  1  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 43
VERS? 29

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  0  0  0  0  0  0
 1  0  0  1  0  0  0  1
 0  0  0  0  1  0  1  1
 1  0  1  0  1  1  1  1
 0  0  0  1  1  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 44
VERS? 26

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  0  0  0  0  0  0
 1  0  0  1  0  0  0  1
 0  1  0  0  1  0  1  1
 1  0  0  0  1  1  1  1
 0  0  0  0  1  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 17
VERS? 35

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  1  0  0  0  1
 0  0  0  0  1  0  1  1
 1  0  1  0  1  1  1  1
 0  0  0  0  1  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 29
VERS? 11

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  1
 0  0  0  0  0  0  1  1
 1  0  1  0  1  1  1  1
 0  0  0  0  1  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 48
VERS? 30

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  1
 0  0  0  0  0  1  1  1
 1  0  1  0  1  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  1  1  1  1  0

SAUT A PARTIR DE? 62
VERS? 44

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  1
 0  0  0  0  0  1  1  1
 1  0  1  0  1  1  0  1
 0  0  0  1  1  1  0  0
 0  0  0  0  0  1  0  0
 0  0  0  1  1  0  1  0

SAUT A PARTIR DE? 44
VERS? 26

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  1
 0  1  0  0  0  1  1  1
 1  0  0  0  1  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  0  0  1  0  0
 0  0  0  1  1  0  1  0

SAUT A PARTIR DE? 40
VERS? 22

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  1  0  1
 0  1  0  0  0  1  0  1
 1  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  0  0  1  0  0
 0  0  0  1  1  0  1  0

SAUT A PARTIR DE? 33
VERS? 19

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  1  0  0  1  0  1
 0  0  0  0  0  1  0  1
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  0  1  1  0  0
 0  0  0  0  0  1  0  0
 0  0  0  1  1  0  1  0

SAUT A PARTIR DE? 54
VERS? 36

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  1  0  0  1  0  1
 0  0  0  0  0  1  0  1
 0  0  0  1  1  1  0  0
 0  0  0  0  0  1  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  1  1  0  1  0

SAUT A PARTIR DE? 46
VERS? 28

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  1  0  0  1  0  1
 0  0  0  1  0  1  0  1
 0  0  0  1  0  1  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  1  1  0  1  0

SAUT A PARTIR DE? 19
VERS? 37

 0  0  1  1  0  1  1  0
 1  0  1  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  1  0  1
 0  0  0  0  0  1  0  1
 0  0  0  1  1  1  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  0  0  0  0  0
 0  0  0  1  1  0  1  0

SAUT A PARTIR DE? 63
VERS? 45

COUP INTERDIT.  RECOMMENCEZ...
SAUT A PARTIR DE? 32
VERS? 6

COUP INTERDIT.  RECOMMENCEZ...
SAUT A PARTIR DE? 0
VOUSAVEZ FAIT 32 DEPLACEMENTS ET SUR LE DAMIER,
IL VOUS RESTE 16 PIONS.

ON RECOMMENCE? N

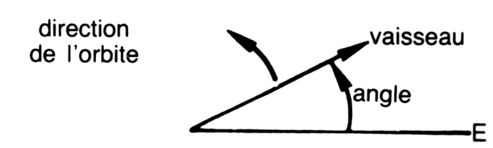
O.K.  J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES BIEN AMUSE!!
Ok
```

```
2 PRINT TAB(30);"ONE CHECK"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
8 DIM A(64)
10 PRINT "SOLITAIRE CHECKER PUZZLE BY DAVID AHL"
15 PRINT
20 PRINT "48 PIONS DE DAME SONT PLACES SUR LES 4 COTES D'UN DAMIER
25 PRINT "STANDARD de 64 CASES.  IL FAUT ENLEVER LE MAXIMUM DE PION
30 PRINT "EN LES PRENANT PAR DES SAUTS EN DIAGONALE"
35 PRINT "(COMME DANS LES DAMES ORDINAIRES).  LE TABLEAU NUMEROTE
40 PRINT "INDIQUE LES CARRES DEPART ET ARRIVEE.  SUR LE DAMIER AFIN
45 PRINT "A CHAQUE TOUR '1' INDIQUE UN PION ET '0' UNE CASE"
50 PRINT "VIDE.  QUANQ VOUSNE POUVEZ PLUS PRENDRE,"
55 PRINT "ENTREZ UN '0' EN REPONSE A LA QUESTION"
60 PRINT "'SAUT A PARTIR DE ?'"
62 PRINT
65 PRINT "'RETURN 'POUR VOIR LE TABLEAU NUMERIQUE:":LINE INPUT BE$
66 PRINT
70 FOR J=1 TO 57 STEP 8
74 PRINT J;TAB(5);J+1;TAB(9);J+2;TAB(13);J+3;TAB(17);J+4;TAB(21); J + 5 ;
75 PRINT TAB(25);J+6;TAB(29);J+7
76 NEXT J
77 PRINT
78 PRINT "ET VOICI LA SITUATION INITIALE DU DAMIER."
79 PRINT
80 FOR J=1 TO 64
82 A(J)=1
84 NEXT J
86 FOR J=19 TO 43 STEP 8
88 FOR I=J TO J+3
90 A(I)=0
92 NEXT I
94 NEXT J
96 M=0
98 GOTO 340
100 INPUT "SAUT A PARTIR DE";F
105 IF F=0 THEN 500
110 INPUT "VERS";T
112 PRINT
118 REM *** CONTROLE DE LA 'LEGALITE' DU COUP
120 F1=INT((F-1)/8)
130 F2=F-8*F1
140 T1=INT((T-1)/8)
150 T2=T-8*T1
160 IF F1>7 THEN 230
170 IF T1>7 THEN 230
180 IF F2>8 THEN 230
190 IF T2>8 THEN 230
200 IF ABS(F1-T1)<>2 THEN 230
210 IF ABS(F2-T2)<>2 THEN 230
212 IF A((T+F)/2)=0 THEN 230
215 IF A(F)=0 THEN 230
220 IF A(T)=1 THEN 230
225 GOTO 250
230 PRINT "COUP INTERDIT.  RECOMMENCEZ..."
240 GOTO 100
245 REM *** MISE A JOUR DU TABLEAU
250 A(T)=1
260 A(F)=0
270 A((T+F)/2)=0
290 M=M+1
310 REM *** AFFICHER LE TABLEAU
340 FOR J=1 TO 57 STEP 8
350 FOR I=J TO J+7
360 PRINT A(I);
370 NEXT I
380 PRINT
390 NEXT J
400 PRINT
410 GOTO 100
490 REM *** RESUME DE FIN DE PARTIE
500 S=0
510 FOR I=1 TO 64
520 S=S+A(I)
530 NEXT I
540 PRINT "VOUSAVEZ FAIT";M;"DEPLACEMENTS ET SUR LE DAMIER,"
550 PRINT "IL VOUS RESTE";S;"PIONS."
560 PRINT
562 INPUT "ON RECOMMENCE";A$
570 IF A$="Y" THEN 70
575 IF A$="N" THEN 600
580 PRINT "PLEASE ANSWER 'Y' OU 'N'."
590 GOTO 562
600 PRINT
610 PRINT "O.K.  J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES BIEN AMUSE!!"
999 END
```

Orbit (Orbite)

ORBIT vous met au défi de visualiser des positions spatiales en coordonnées polaires. Le but du jeu est de faire détoner une bombe à photons à une certaine distance d'un vaisseau spatial de Romulus chargé de bacilles. Ce vaisseau décrit une orbite autour d'une planète à une altitude orbitale constante (degrés/heure). Un dispositif de camouflage rend le vaisseau invisible, mais après chaque bombe, il vous est dit à quelle distance du vaisseau ennemi votre bombe a explosé. Vous êtes au défi de toucher une cible mobile invisible en un nombre de tirs limité.

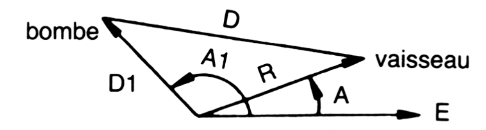
La planète peut être remplacée par un point en son milieu (appelé origine), ensuite la position du vaisseau peut être donnée par rapport à l'origine et à un angle entre sa position et le côté est de la planète.



La distance séparant la bombe du vaisseau est calculée en utilisant la loi des cosinus (voyez la ligne 430 du listing). Voici la loi des cosinus :

D=√(R**2+D1**2+R*D1*COS(A-A1))

D est la distance entre le vaisseau et la bombe, R est l'altitude du vaisseau, D1 est l'altitude de la bombe et A-A1 est l'angle entre le vaisseau et la bombe.



Problème de pratique indépendant :

La navigation aérienne apparaît sur un radar sous forme de spots : « = ». Quelle est la distance entre la TWA et la compagnie United que vous voyez sur l'écran du radar à votre droite ?

ORBIT était à l'origine appelé GUERRE SPATIALE et fut écrit par Jeff Lederer de Project SOLO Pittsburgh, Pennsylvanie.

```
                    ORBIT
CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


AU DESSUS DE VOTRE PLANETE SE TROUVE UN VAISSEAU DE ROMULUS.

CE VAISSEAU SUIT UNE ORBITE POLAIRE.  SA DISTANCE DU
CENTRE DE VOTRE PLANETE VARIE DE 10,000 A 30,000 MILES
ET A SA VITESSE ACTUELLE PEUT FAIRE LE TOUR DE
VOTRE PLANETE TOUTES LES 12 A 36 HEURES.

MALHEUREUSEMENT, ILS UTILISENT UN DISPOSITIF DE CAMOUFLAGE QUI
LES REND INVISIBLES, MAIS GRACE A UN INSTRUMENT SPECIAL VOUS
POURREZ CONNAITRE LA DISTANCE DU VAISSEAU A LAQUELLE AURA EXPLOSE
VOTRE BOMBE A PHOTONS.  VOUS AVEZ 7 HEURES AVANT QUE LA PUISSANCE
QU'ILS ACCUMULENT NE LEUR PERMETTE DE S'ARRACHER A LA GRAVITE
DE VOTRE PLANETE.

'RETURN' POUR LA SUITE

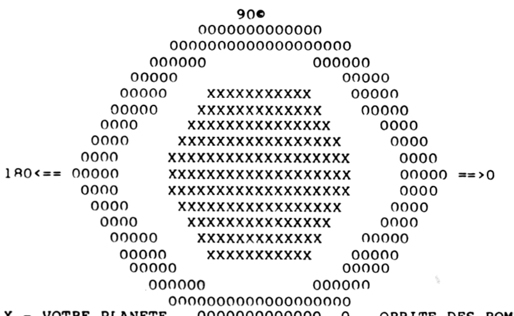
VOUS AVEZ LA PUISSANCE NECESSAIRE POUR LANCER UNE BOMBE PAR HEURE.

AU DEBUT DE CHAQUE HEURE, ON VOUS DEMANDERA UN ANGLE
(ENTRE 0 ET 360) ET UNE DISTANCE EN UNITES DE 100 MILES
(ET COMPRISE ENTRE 100 AND 300), APRES QUOI LA DISTANCE ENTRE
VOTRE BOMBE ET LE VAISSEAU ENNEMI SERA DONNEE.

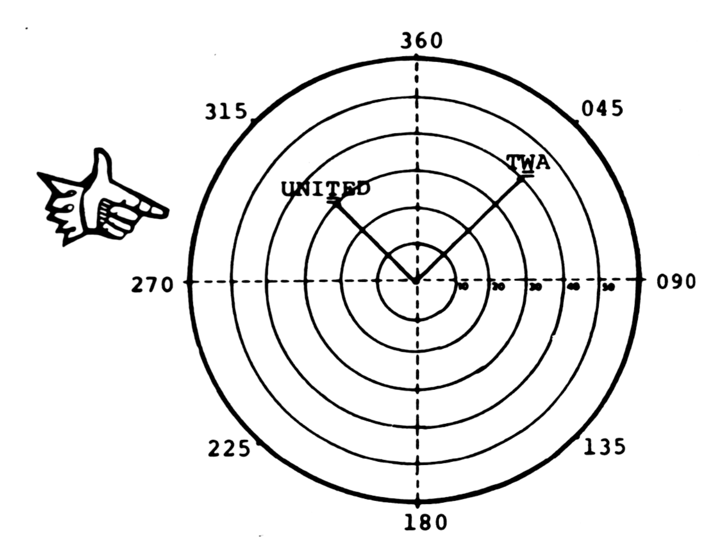
UNE EXPLOSION A MOINS DE 5,000 MILES DU VAISSEAU DE ROMULUS
DETRUIRA CELUI-CI.

CI-APRES UN DIAGRAMME POUR MONTRER TOUT LE FACHEUX DE LA SITUATION.


'RETURN' POUR LA SUITE
```




```
270!
'RETURN' POUR LA SUITE
```



```
CI-DESSUS, LE VAISSEAU TOURNE DS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES
D'UNE MONTRE AUTOUR DE VOTRE PLANETE.  N'OUBLIEZ PAS QUE
QUE SANS PUISSANCE SUFFISANTE, L'ALTITUDE DU VAISSEAU DE ROMULUS
ET SA VITESSE SUR ORBITE RESTERONT CONSTANTES.

BONNE CHANCE.  LA FEDERATION COMPTE SUR VOUS.

HEURE NR 1 , A QUEL ANGLE VOULEZ VOUS ENVOYER VOTRE
BOMBE A PHOTONS? 90
A QUELLE DISTANCE VOULEZ VOUS LA FAIRE EXPLOSER? 250


VOTRE BOMBE A PHOTONS A EXPLOSE A 63.225 *10↑2 MILES DU
VAISSEAU ROMULIEN.


HEURE NR 2 , A QUEL ANGLE VOULEZ VOUS ENVOYER VOTRE
BOMBE A PHOTONS? 260
A QUELLE DISTANCE VOULEZ VOUS LA FAIRE EXPLOSER? 200


VOTRE BOMBE A PHOTONS A EXPLOSE A 433.7 *10↑2 MILES DU
VAISSEAU ROMULIEN.


HEURE NR 3 , A QUEL ANGLE VOULEZ VOUS ENVOYER VOTRE
BOMBE A PHOTONS? 35
A QUELLE DISTANCE VOULEZ VOUS LA FAIRE EXPLOSER? 200


VOTRE BOMBE A PHOTONS A EXPLOSE A 357.829 *10↑2 MILES DU
VAISSEAU ROMULIEN.


HEURE NR 4 , A QUEL ANGLE VOULEZ VOUS ENVOYER VOTRE
BOMBE A PHOTONS? 20
A QUELLE DISTANCE VOULEZ VOUS LA FAIRE EXPLOSER? 300


VOTRE BOMBE A PHOTONS A EXPLOSE A 512.744 *10↑2 MILES DU
VAISSEAU ROMULIEN.


HEURE NR 5 , A QUEL ANGLE VOULEZ VOUS ENVOYER VOTRE
BOMBE A PHOTONS? 40
A QUELLE DISTANCE VOULEZ VOUS LA FAIRE EXPLOSER? 100


VOTRE BOMBE A PHOTONS A EXPLOSE A 332.052 *10↑2 MILES DU
VAISSEAU ROMULIEN.


HEURE NR 6 , A QUEL ANGLE VOULEZ VOUS ENVOYER VOTRE
BOMBE A PHOTONS? 55
A QUELLE DISTANCE VOULEZ VOUS LA FAIRE EXPLOSER? 209


VOTRE BOMBE A PHOTONS A EXPLOSE A 424.805 *10↑2 MILES DU
VAISSEAU ROMULIEN.


HEURE NR 7 , A QUEL ANGLE VOULEZ VOUS ENVOYER VOTRE
BOMBE A PHOTONS? 20
A QUELLE DISTANCE VOULEZ VOUS LA FAIRE EXPLOSER? 100


VOTRE BOMBE A PHOTONS A EXPLOSE A 361 *10 2 MILES DU
VAISSEAU ROMULIEN.
VOUS AVEZ LAISSE LES ROMULIENS S'ENFUIR.
UN AUTRE VAISSEAU DE ROMULUS S'EST PLACE EN ORBITE.
DESIREZ VOUS LE DETRUIRE? JE DETESTE LES ORDINATEURS QUI ONT TOUJOURS RAISON AU
REVOIR
AU REVOIR.
```

```
2 PRINT CHR$(26);TAB(33);"ORBIT"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT "AU DESSUS DE VOTRE PLANETE SE TROUVE UN VAISSEAU DE ROMULUS."
15 PRINT
20 PRINT "CE VAISSEAU SUIT UNE ORBITE POLAIRE.  SA DISTANCE DU"
25 PRINT "CENTRE DE VOTRE PLANETE VARIE DE 10,000 A 30,000 MILES"
30 PRINT "ET A SA VITESSE ACTUELLE PEUT FAIRE LE TOUR DE"
31 PRINT "VOTRE PLANETE TOUTES LES 12 A 36 HEURES."
35 PRINT
40 PRINT "MALHEUREUSEMENT, ILS UTILISENT UN DISPOSITIF DE CAMOUFLAGE QUI"
45 PRINT "LES REND INVISIBLES, MAIS GRACE A UN INSTRUMENT SPECIAL VOUS"
50 PRINT "POURREZ CONNAITRE LA DISTANCE DU VAISSEAU A LAQUELLE AURA EXPLOSE"
55 PRINT "VOTRE BOMBE A PHOTONS.  VOUS AVEZ 7 HEURES AVANT QUE LA PUISSANCE"
60 PRINT "QU'ILS ACCUMULENT NE LEUR PERMETTE DE S'ARRACHER A LA GRAVITE"
65 PRINT "DE VOTRE PLANETE."
70 PRINT:LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";JULES:PRINT CHR$(26)
75 PRINT "VOUS AVEZ LA PUISSANCE NECESSAIRE POUR LANCER UNE BOMBE PAR HEURE."
80 PRINT
85 PRINT "AU DEBUT DE CHAQUE HEURE, ON VOUS DEMANDERA UN ANGLE"
90 PRINT "(ENTRE 0 ET 360) ET UNE DISTANCE EN UNITES DE 100 MILES"
95 PRINT "(ET COMPRISE ENTRE 100 AND 300), APRES QUOI LA DISTANCE ENTRE"
100 PRINT "VOTRE BOMBE ET LE VAISSEAU ENNEMI SERA DONNEE."
105 PRINT
110 PRINT "UNE EXPLOSION A MOINS DE 5,000 MILES DU VAISSEAU DE ROMULUS"
111 PRINT "DETRUIRA CELUI-CI."
114 PRINT
115 PRINT "CI-APRES UN DIAGRAMME POUR MONTRER TOUT LE FACHEUX DE LA SITUATION."
116 PRINT
117 PRINT:LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";JULES$
168 PRINT CHR$(26)
169 PRINT "                          90↑"
170 PRINT "                     0000000000000"
171 PRINT "                  0000000000000000000"
172 PRINT "               000000           000000"
173 PRINT "             00000                 00000"
174 PRINT "            00000    XXXXXXXXXXX    00000"
175 PRINT "           00000   XXXXXXXXXXXXX   00000"
176 PRINT "          0000    XXXXXXXXXXXXXXX    0000"
177 PRINT "         0000    XXXXXXXXXXXXXXXXX    0000"
178 PRINT "        0000    XXXXXXXXXXXXXXXXXXX    0000"
179 PRINT "180<== 00000    XXXXXXXXXXXXXXXXXXX    00000 ==>0"
180 PRINT "        0000    XXXXXXXXXXXXXXXXXXX    0000"
181 PRINT "         0000    XXXXXXXXXXXXXXXXX    0000"
182 PRINT "          0000    XXXXXXXXXXXXXXX    0000"
183 PRINT "           00000   XXXXXXXXXXXXX   00000"
184 PRINT "            00000    XXXXXXXXXXX    00000"
185 PRINT "             00000                 00000"
186 PRINT "               000000           000000"
187 PRINT "                  0000000000000000000"
188 PRINT "X - VOTRE PLANETE   0000000000000  0 - ORBITE DES ROMULIENS"
189 PRINT "                          270!"
190 LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";JULES$
192 PRINT CHRS(26)
195 '****PRINT "X - YOUR PLANET"
196 '****PRINT "0 - THE ORBIT OF THE ROMULAN SHIP"
197 PRINT
198 PRINT "CI-DESSUS, LE VAISSEAU TOURNE DS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES"
199 PRINT "D'UNE MONTRE AUTOUR DE VOTRE PLANETE.  N'OUBLIEZ PAS QUE"
200 PRINT "QUE SANS PUISSANCE SUFFISANTE, L'ALTITUDE DU VAISSEAU DE ROMULUS"
210 PRINT "ET SA VITESSE SUR ORBITE RESTERONT CONSTANTES."
220 PRINT
230 PRINT "BONNE CHANCE.  LA FEDERATION COMPTE SUR VOUS."
270 A=INT(360*RND(1))
280 D=INT(200*RND(1)+200)
290 R=INT(20*RND(1)+10)
300 H=0
310 IF H=7 THEN 490
320 H=H+1
325 PRINT
326 PRINT
330 PRINT "HEURE NR";H;", A QUEL ANGLE VOULEZ VOUS ENVOYER VOTRE"
335 PRINT "BOMBE A PHOTONS";
340 INPUT A1
350 PRINT "A QUELLE DISTANCE VOULEZ VOUS LA FAIRE EXPLOSER";
360 INPUT D1
365 PRINT
366 PRINT
370 A=A+R
380 IF A<360 THEN 400
390 A=A-360
400 T=ABS(A-A1)
410 IF T<180 THEN 430
420 T=360-T
430 C=SQR(D*D+D1*D1-2*D*D1*COS(T*3.14159/180))
440 PRINT "VOTRE BOMBE A PHOTONS A EXPLOSE A";C;"*10↑2 MILES DU"
445 PRINT "VAISSEAU ROMULIEN."
450 IF C<=50 THEN 470
460 GOTO 310
470 PRINT "VOUS AVEZ REMPLI VOTRE MISSION AVEC SUCCES."
480 GOTO 500
490 PRINT "VOUS AVEZ LAISSE LES ROMULIENS S'ENFUIR."
500 PRINT "UN AUTRE VAISSEAU DE ROMULUS S'EST PLACE EN ORBITE."
510 PRINT "DESIREZ VOUS LE DETRUIRE";
520 INPUT C$
530 IF C$="Y" THEN 270
540 PRINT "AU REVOIR."
999 END
```

Pizza

Dans ce jeu, vous prenez des commandes de pizzas pour des personnes habitant à Hyattsville. Muni d'un plan de la ville, vous devez dire ensuite à votre coursier où la pizza devra être livrée. Si elle est livrée à l'adresse exacte, le client vous téléphone et vous remercie. Sinon, vous devez donner au chauffeur l'adresse exacte jusqu'à ce que la pizza soit livrée.

Quelques modifications intéressantes apparaissent d'elles-mêmes pour ce programme : les pizzas peuvent refroidir après deux livraisons incorrectes ou bien vous pouvez prendre trois commandes ou plus à la fois et essayer de trouver le chemin le plus court pour aller livrer. Envoyez-nous vos modifications !

Ce programme semble provenir à l'origine de l'université de Georgia à Athens, Georgia. L'auteur est inconnu.

```
                              PIZZA
            CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


JEU DE LA LIVRAISON DES PIZZAS

QUEL EST VOTRE PRENOM? JULOT

HI, JULOT.  DANS CE JEU VOUS PRENEZ DES COMMANDES POUR DES PIZZAS
IL VOUS FAUT ALORS INDIQUER A  UN GARCON DE COURSES OU LIVRER
LES PIZZAS COMMANDEES.


'RETURN' POUR VOIR LA CARTE DE LA VILLE

 -----1-----2-----3-----4-----
-
-
-
4     M     N     O     P     4
-
-
-
3     I     J     K     L     3
-
-
-
2     E     F     G     H     2
-
-
-
1     A     B     C     D     1
-
-
-
 -----1-----2-----3-----4-----'RETURN POUR LA SUITE

LA CARTE CI-DESSUS MONTRE LES MAISONS OU
VOUS DEVEZ LIVRER LES PIZZAS.

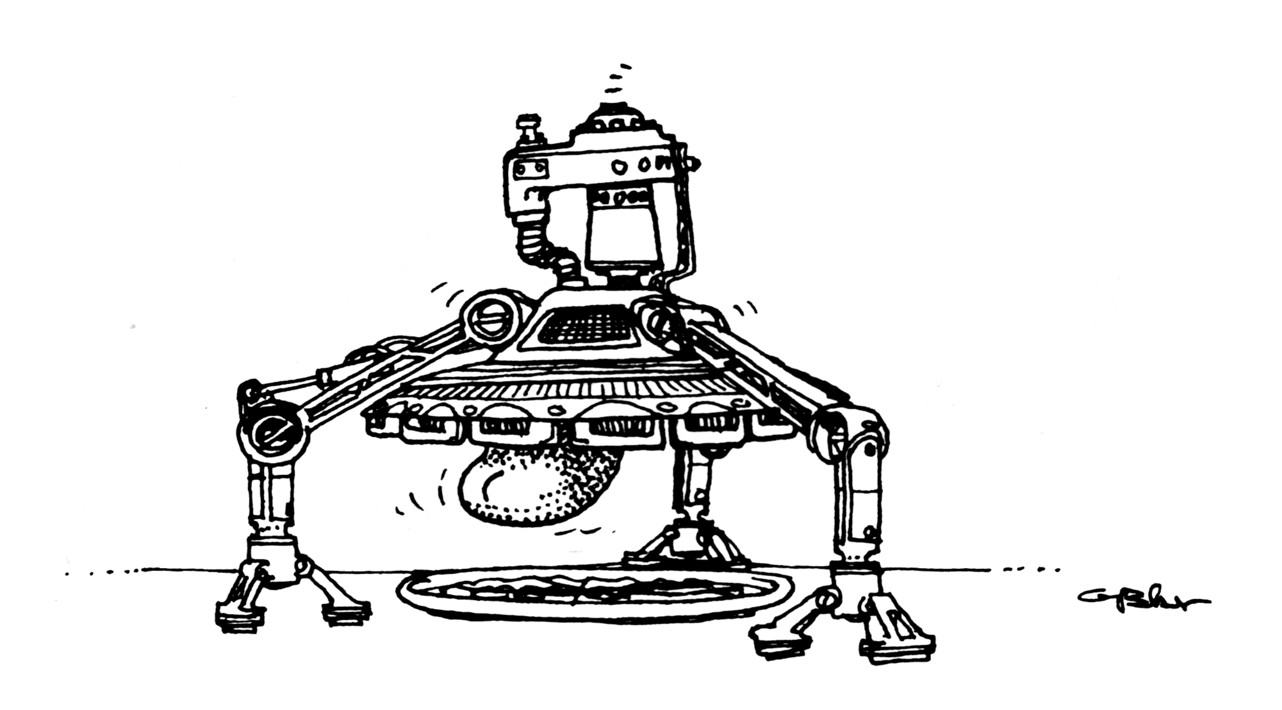
IL VOUS FAUT DONNER A UN CHAUFFEUR DE CAMIONNETTE
L'EMPLACEMENT (LES COORDONNEES) DE LA MAISON
QUI COMMANDE LA PIZZA.

VOULEZ VOUS D'AUTRES EXPLICATIONS? N

HELLO LA PIZZERIA DE JULOT ICI C'EST D.  S'IL VOUS PLAIT, ENVOYEZ MOI UNE PIZZA.
  CHAUFFEUR A JULOT.  OU HABITE DONC CE D? 4,3
ICI C'EST L.  JE N'AI PAS COMMANDE DE PIZZA.
J'HABITE EN  4 , 3
  CHAUFFEUR A JULOT.  OU HABITE DONC CE D? 3,4
ICI C'EST O.  JE N'AI PAS COMMANDE DE PIZZA.
J'HABITE EN  3 , 4
  CHAUFFEUR A JULOT.  OU HABITE DONC CE D? 4,1
HELLO JULOT.  ICI C'EST D, MERCI POUR LA PIZZA.

HELLO LA PIZZERIA DE JULOT ICI C'EST E.  S'IL VOUS PLAIT, ENVOYEZ MOI UNE PIZZA.
  CHAUFFEUR A JULOT.  OU HABITE DONC CE E? 1,2
HELLO JULOT.  ICI C'EST E, MERCI POUR LA PIZZA.

HELLO LA PIZZERIA DE JULOT ICI C'EST E.  S'IL VOUS PLAIT, ENVOYEZ MOI UNE PIZZA.
```



```
5 PRINT CHR$(26);TAB(33);"PIZZA"
10 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
15 PRINT: PRINT: PRINT
20 DIM S$(16),M$(4)
30 PRINT "JEU DE LA LIVRAISON DES PIZZAS": PRINT
50 INPUT "QUEL EST VOTRE PRENOM";N$: PRINT
80 PRINT "HI, ";N$;".  DANS CE JEU VOUS PRENEZ DES COMMANDES POUR DES PIZZAS"
90 PRINT "IL VOUS FAUT ALORS INDIQUER A  UN GARCON DE COURSES OU LIVRER"
100 PRINT "LES PIZZAS COMMANDEES.": PRINT: PRINT
113 LINE INPUT"'RETURN' POUR VOIR LA CARTE DE LA VILLE";JOJO$:PRINT CHR$(26)
140 FOR I=1 TO 16
150 READ S$(I)
160 NEXT I
170 FOR I=1 TO 4
180 READ M$(I)
190 NEXT I
200 DATA "A","B","C","D","E","F","G","H","I","J","K","L","M","N","O"
210 DATA "P","1","2","3","4"
230 '****PRINT "MAP OF THE CITY OF HYATTSVILLE": PRINT
250 PRINT " -----1-----2-----3-----4-----"
260 K=4
270 FOR I=1 TO 4
280 PRINT "-": PRINT "-": PRINT"-"'****: PRINT "-"
320 PRINT M$(K);
330 S1=16-4*I+1
340 PRINT "     ";S$(S1);"     ";S$(S1+1);"     ";S$(S1+2);"     ";
350 PRINT S$(S1+3);"     ";M$(K)
380 K=K-1
390 NEXT I
400 PRINT "-": PRINT "-": PRINT "-"'****: PRINT "-"
440 PRINT " -----1-----2-----3-----4-----";'****: PRINT
447 LINE INPUT"'RETURN POUR LA SUITE";JOJO$:PRINT CHR$(26)
460 PRINT "LA CARTE CI-DESSUS MONTRE LES MAISONS OU"
470 PRINT "VOUS DEVEZ LIVRER LES PIZZAS.": PRINT
490 PRINT "IL VOUS FAUT DONNER A UN CHAUFFEUR DE CAMIONNETTE"
500 PRINT "L'EMPLACEMENT (LES COORDONNEES) DE LA MAISON"
510 PRINT "QUI COMMANDE LA PIZZA.": PRINT
520 INPUT "VOULEZ VOUS D'AUTRES EXPLICATIONS";A$
530 IF A$="Y" THEN 590
540 IF A$="N" THEN 750
550 PRINT "'Y' OU 'N' JE VOUS PRIE, ALLONS Y,": GOTO 520
590 PRINT: PRINT "QUELQU'UN COMMANDE UNE PIZZA."
600 PRINT "ALORS UN GARCON DE COURSES VOUS DEMANDERA"
610 PRINT "L'ADRESSE.": PRINT "     EXEMPLE:"
620 PRINT "ICI C'EST J.  S'IL VOUS PLAIT LIVREZ MOI UNE PIZZA."
640 PRINT "CHAUFFEUR A ";N$;".  OU HABITE J?"
650 PRINT "VOTRE REPONSE DEVRAIT ETRE 2,3": PRINT
660 INPUT "VOUS PIGEZ";A$
670 IF A$="Y" THEN 690
680 PRINT "CETTE AFFAIRE DEPASSE LARGEMENT VOS CAPACITES. MERCI QUAND MEME"
685 GOTO 999
690 PRINT "BIEN. VOUS ETES MAINTENANT PRET A PRENDRE DES COMMANDES.": PRINT
700 PRINT "BONNE CHANCE!!": PRINT
750 FOR I=1 TO 5
760 S=INT(RND(1)*16+1): PRINT
770 PRINT "HELLO LA PIZZERIA DE ";N$;" ICI C'EST ";S$(S);".";
775 PRINT "  S'IL VOUS PLAIT, ENVOYEZ MOI UNE PIZZA."
780 PRINT "  CHAUFFEUR A ";N$;".  OU HABITE DONC CE ";S$(S);
790 INPUT A(1),A(2)
870 T=A(1)+(A(2)-1)*4
880 IF T=S THEN 920
890 PRINT "ICI C'EST ";S$(T);".  JE N'AI PAS COMMANDE DE PIZZA."
900 PRINT "J'HABITE EN ";A(1);",";A(2)
910 GOTO 780
920 PRINT "HELLO "N$;".  ICI C'EST ";S$(S);", MERCI POUR LA PIZZA."
930 NEXT I
940 PRINT: INPUT "DESIREZ VOUS LIVRER D'AUTRES PIZZAS";A$
960 IF A$="Y" THEN 750
970 PRINT: PRINT "O.K. ";N$;", A UN DE CES JOURS!"
999 END
```

Poetry (Poésie)

Ce programme produit des vers, de façon aléatoire, qui peuvent être vaguement considérés comme du style japonais Haîku. Il utilise 20 phrases en 4 groupes de 5 et repasse généralement dans les groupes par ordre. Il insère des virgules (hasard-19 % du temps), des alinéas et commence de nouveaux paragraphes (18 % de probabilité mais au moins une fois toutes les vingt phrases).

Les phrases dans POETRY évoquent quelque peu Edgar Allen Poe. Essayez-le avec des phrases de technologie informatique, d'amour et de romance, des mots d'enfants et de tout autre sujet. Envoyez-nous le résultat.

Voici quelques phrases bucoliques à essayer :

Tapis de fougères	Chênes puissants
Rosée du matin	Grâce et beauté
Senteur du crépuscule	Chantant silencieusement
Pins oscillants	La nature parlant
Me pénètre	Pure, immaculée
M'apaisant	Ombre de vert
Feuilles frémissantes	Tranquillité
Dégage la sérénité	... Si paisible

L'auteur original de ce programme est inconnu. Celui-ci a été modifié et retravaillé par Jim Bailey, Peggy Ewing et Dave Ahl à DEC.

```
10 PRINT TAB(30);"POETRY"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
90 ON I GOTO 100,101,102,103,104
100 PRINT "MINUIT LUGUBRE";:GOTO 210
101 PRINT "YEUX ETINCELANTS";:GOTO 210
102 PRINT "OISEAU OU DEMON";:GOTO 210
103 PRINT "CREATURE DU MALIN";:GOTO 210
104 PRINT "PROPHETE";:GOTO 210
110 ON I GOTO 111,112,113,114,115
111 PRINT "QUI M'ENSORCELE";:U=2:GOTO 210
112 PRINT "QUI M'A TERRORISE";:GOTO 210
113 PRINT "TOUJOURS IMMOBILE....";:GOTO 212
114 PRINT "NE VOLTIGEANT JAMAIS";:U=2:GOTO 210
115 PRINT "S'EST CONSUME";:GOTO 210
120 ON I GOTO 121,122,123,124,125
121 PRINT "ET MON AME";:GOTO 210
122 PRINT "DANS CETTE OBSCURITE";:GOTO 210
123 PRINT "SERA ENPORTE";:GOTO 210
124 PRINT "DIT LE CORBEAU";:GOTO 210
125 IF U=0 THEN 210
126 PRINT "SIGNE DE SEPARATION";:GOTO 210
130 ON I GOTO 131,132,133,134,135
131 PRINT "RIEN DE PLUS";:GOTO 210
132 PRINT "DE NOUVEAU, CEPENDANT";:GOTO 210
133 PRINT "RAMPANT LENTEMENT";:GOTO 210
134 PRINT "...A TOUT JAMAIS";:GOTO 210
135 PRINT "JAMAIS PLUS";
210 IF U=0 OR RND(1)>.19 THEN 212
211 PRINT ",";:U=2
212 IF RND(1)>.65 THEN 214
213 PRINT " ";:U=U+1:GOTO 215
214 PRINT : U=0
215 I=INT(INT(10*RND(1))/2)+1
220 J=J+1 : K=K+1
230 IF U>0 OR INT(J/2)<>J/2 THEN 240
235 PRINT "     ";
240 ON J GOTO 90,110,120,130,250
250 J=0 : PRINT : IF K>20 THEN 270
260 GOTO 215
270 PRINT : U=0 : K=0 : GOTO 110
999 END
```

```
                              POETRY
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


MINUIT LUGUBRE YEUX ETINCELANTS NE VOLTIGEANT JAMAIS SIGNE DE SEPARATION
     RIEN DE PLUS
MINUIT LUGUBRE
     TOUJOURS IMMOBILE....

     RAMPANT LENTEMENT
MINUIT LUGUBRE
     QUI M'A TERRORISE DANS CETTE OBSCURITE
     JAMAIS PLUS
PROPHETE NE VOLTIGEANT JAMAIS DIT LE CORBEAU
     RAMPANT LENTEMENT

MINUIT LUGUBRE NE VOLTIGEANT JAMAIS
ET MON AME
     RIEN DE PLUS


QUI M'ENSORCELE
PROPHETE QUI M'A TERRORISE,
DIT LE CORBEAU JAMAIS PLUS

PROPHETE NE VOLTIGEANT JAMAIS

     RIEN DE PLUS
YEUX ETINCELANTS QUI M'ENSORCELE
DANS CETTE OBSCURITE DE NOUVEAU, CEPENDANT,

OISEAU OU DEMON
     TOUJOURS IMMOBILE....
DANS CETTE OBSCURITE RIEN DE PLUS,
MINUIT LUGUBRE, TOUJOURS IMMOBILE....
DIT LE CORBEAU ...A TOUT JAMAIS

TOUJOURS IMMOBILE....
MINUIT LUGUBRE NE VOLTIGEANT JAMAIS, DANS CETTE OBSCURITE RIEN DE PLUS
YEUX ETINCELANTS, S'EST CONSUME SIGNE DE SEPARATION ...A TOUT JAMAIS

PROPHETE
     QUI M'ENSORCELE
DANS CETTE OBSCURITE DE NOUVEAU, CEPENDANT,
MINUIT LUGUBRE NE VOLTIGEANT JAMAIS, SIGNE DE SEPARATION, JAMAIS PLUS
OISEAU OU DEMON S'EST CONSUME ET MON AME,
     DE NOUVEAU, CEPENDANT


QUI M'A TERRORISE
OISEAU OU DEMON NE VOLTIGEANT JAMAIS ET MON AME
     RAMPANT LENTEMENT
YEUX ETINCELANTS
     QUI M'ENSORCELE
ET MON AME RAMPANT LENTEMENT,
OISEAU OU DEMON TOUJOURS IMMOBILE.... SIGNE DE SEPARATION JAMAIS PLUS,
YEUX ETINCELANTS QUI M'ENSORCELE DIT LE CORBEAU
     RIEN DE PLUS
```

Poker

Dans ce jeu de Poker, vous et l'ordinateur êtes adversaires. Au début du jeu, chaque joueur reçoit $ 200. Le jeu se termine quand l'un de vous deux est à cours d'argent, quoique si vous êtes fauché, l'ordinateur vous proposera d'acheter votre montre ou votre épingle à cravate en diamant.

L'ordinateur ouvre les paris avant le tirage, vous ouvrez après. Si vous n'avez pas une main valable et que vous vouliez passer, misez 0. Avant le tirage, pour voir, vous pouvez miser .5. Bien sûr, si l'ordinateur a fait une mise, vous devez vous aligner afin de faire le tirage, ou bien si vous avez une bonne main, vous pouvez augmenter la mise à n'importe quel moment.

L'auteur est A. Christopher Hall de Trinity College, Hartford, Connecticut.

```
                              POKER
            CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


BIENVENUE AU CASINO.  NOUS AVONS CHACUN $200
J'OUVRIRAI AVANT LE TIRAGE; VOUS OUVRIREZ APRES
QUAND VOUS PASSEZ, MISEZ 0; POUR VOIR, MISEZ .5
ASSEZ PARLE -- PASSONS AUX CHOSES SERIEUSES


LA MISE INITIALE EST DE $5.  JE BATS LES CARTES

VOTRE MAIN:
 1 --   2  DE COEUR          2 --   2  DE PIQUE
 3 --   6  DE PIQUE          4 --   5  DE PIQUE
 5 --   5  DE CARREAU

J'OUVRIRAI AVEC  26
QUE MISEZ VOUS? 50
JE VAIS VOUS VOIR, ET JE VOUS RELANCE DE 29
QUE MISEZ VOUS? 29

MAINTENANT NOUS TIRONS -- COMBIEN DE CARTES VOULEZ VOUS? 1
QUELS SONT LEURS NUMEROS REPERES
? 3
VOTRE NOUVELLE MAIN:
 1 --   2  DE COEUR          2 --   2  DE PIQUE
 3 --   3  DE CARREAU        4 --   5  DE PIQUE
 5 --   5  DE CARREAU

JE PRENDS 1 CARTE
QUE MISEZ VOUS? 5
JE VAIS VOUS VOIR, ET JE VOUS RELANCE DE 6
QUE MISEZ VOUS? 6

MAINTENANT NOUS COMPARONS LES MAINS
MA MAIN:
 6 --   6  DE COEUR
 7 --   6  DE TREFLE         8 --   7  DE TREFLE
 9 --  VALET DE TREFLE      10 --  AS DE COEUR


VOUS AVEZ DEUX PAIRES,  5 S
ET J'AI UNE PAIRE DE  6 S
VOUS AVEZ GAGNE
J'AI MAINTENANT 105 $ ET VOUS AVEZ 295 $.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

LA MISE INITIALE EST DE $5.  JE BATS LES CARTES

VOTRE MAIN:
 1 --   2  DE TREFLE         2 --   6  DE PIQUE
 3 --  DAME DE COEUR         4 --  10  DE COEUR
 5 --   7  DE TREFLE

JE VOIS
QUE MISEZ VOUS? 0

JE GAGNE
J'AI MAINTENANT 110 $ ET VOUS AVEZ 290 $.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

LA MISE INITIALE EST DE $5.  JE BATS LES CARTES

VOTRE MAIN:
 1 --   3  DE TREFLE         2 --   5  DE TREFLE
 3 --  10  DE CARREAU        4 --  AS DE CARREAU
 5 --  10  DE TREFLE
```

```
J'OUVRIRAI AVEC  29
QUE MISEZ VOUS? 29

MAINTENANT NOUS TIRONS -- COMBIEN DE CARTES VOULEZ VOUS? 3
QUELS SONT LEURS NUMEROS REPERES
? 1
? 2
? 4
VOTRE NOUVELLE MAIN:
 1 --  DAME DE TREFLE        2 --   2  DE PIQUE
 3 --  10  DE CARREAU        4 --   7  DE PIQUE
 5 --  10  DE TREFLE

JE PRENDS 1 CARTE
QUE MISEZ VOUS? .5
JE VAIS MISER 34
QUE MISEZ VOUS? 0

JE GAGNE
J'AI MAINTENANT 144 $ ET VOUS AVEZ 256 $.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

LA MISE INITIALE EST DE $5.  JE BATS LES CARTES

VOTRE MAIN:
 1 --  ROI DE PIQUE          2 --   7  DE COEUR
 3 --  10  DE COEUR          4 --  10  DE CARREAU
 5 --   7  DE CARREAU

J'OUVRIRAI AVEC  31
QUE MISEZ VOUS? 50
JE VAIS VOUS VOIR, ET JE VOUS RELANCE DE 27
QUE MISEZ VOUS? 27

MAINTENANT NOUS TIRONS -- COMBIEN DE CARTES VOULEZ VOUS? 1
QUELS SONT LEURS NUMEROS REPERES
? 1
VOTRE NOUVELLE MAIN:
 1 --   4  DE TREFLE         2 --   7  DE COEUR
 3 --  10  DE COEUR          4 --  10  DE CARREAU
 5 --   7  DE CARREAU

JE PRENDS 1 CARTE
QUE MISEZ VOUS? .5
JE VAIS MISER 32
QUE MISEZ VOUS? 32

MAINTENANT NOUS COMPARONS LES MAINS
MA MAIN:
 6 --   7  DE TREFLE
 7 --   9  DE TREFLE         8 --  10  DE TREFLE
 9 --  DAME DE COEUR        10 --  AS DE TREFLE


VOUS AVEZ DEUX PAIRES,  10 S
ET J'AI SCHMALTZ, AS LA PLUS FORTE
VOUS AVEZ GAGNE
J'AI MAINTENANT 30 $ ET VOUS AVEZ 370 $.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

LA MISE INITIALE EST DE $5.  JE BATS LES CARTES

VOTRE MAIN:
 1 --   7  DE PIQUE          2 --  10  DE CARREAU
 3 --   8  DE COEUR          4 --   2  DE TREFLE
 5 --   5  DE PIQUE

JE VOIS
QUE MISEZ VOUS? 0

JE GAGNE
J'AI MAINTENANT 35 $ ET VOUS AVEZ 365 $.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

LA MISE INITIALE EST DE $5.  JE BATS LES CARTES

VOTRE MAIN:
 1 --   2  DE PIQUE          2 --   6  DE TREFLE
 3 --   8  DE PIQUE          4 --   9  DE TREFLE
 5 --  VALET DE PIQUE

JE VOIS
QUE MISEZ VOUS? 0

JE GAGNE
J'AI MAINTENANT 40 $ ET VOUS AVEZ 360 $.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

LA MISE INITIALE EST DE $5.  JE BATS LES CARTES

VOTRE MAIN:
 1 --   4  DE COEUR          2 --  10  DE CARREAU
 3 --   8  DE TREFLE         4 --   6  DE CARREAU
 5 --  DAME DE TREFLE

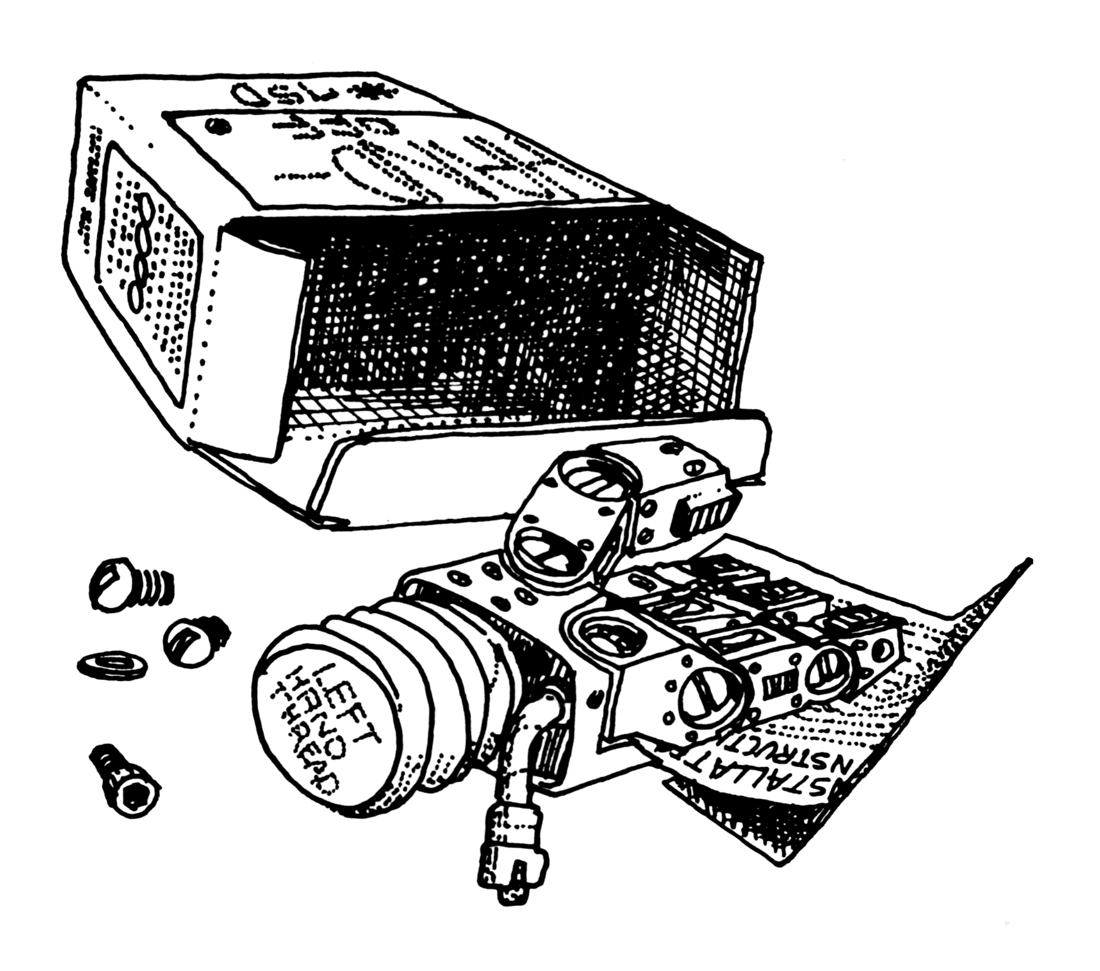
JE VOIS
QUE MISEZ VOUS? 50
JE VAIS VOUS VOIR

MAINTENANT NOUS TIRONS -- COMBIEN DE CARTES VOULEZ VOUS? 0

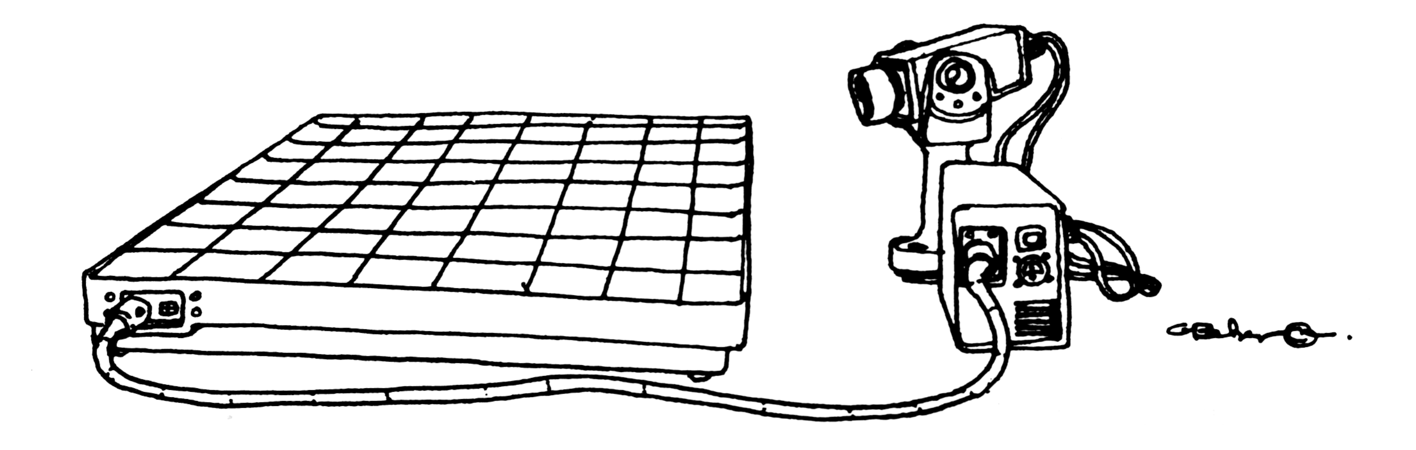
JE PRENDS 1 CARTE
QUE MISEZ VOUS? 150
JE SUIS LESSIVE. FELICITATIONS!
Break in 3680
Ok
```

```
2 PRINT TAB(33);"POKER"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
10 DIM A(50),B(15)
20 DEF FNA(X)=INT(10*RND(1))
30 DEF FNB(X)=X-100*INT(X/100)
40 PRINT "BIENVENUE AU CASINO.  NOUS AVONS CHACUN $200"
50 PRINT "J'OUVRIRAI AVANT LE TIRAGE; VOUS OUVRIREZ APRES"
60 PRINT "QUAND VOUS PASSEZ, MISEZ 0; POUR VOIR, MISEZ .5"
70 PRINT "ASSEZ PARLE -- PASSONS AUX CHOSES SERIEUSES"
80 PRINT
90 LET O=1
100 LET C=200
110 LET S=200
120 LET P=0
130 REM
140 PRINT
150 IF C<=5 THEN 3670
160 PRINT "LA MISE INITIALE EST DE $5.  JE BATS LES CARTES"
170 PRINT
180 IF S>5 THEN 200
190 GOSUB 3830
200 LET P=P+10
210 LET S=S-5
220 LET C=C-5
230 FOR Z=1 TO 10
240 GOSUB 1740
250 NEXT Z
260 PRINT "VOTRE MAIN:"
270 N=1
280 GOSUB 1850
290 N=6
300 I=2
310 GOSUB 2170
320 PRINT
330 IF I<>6 THEN 470
340 IF FNA(0)<=7 THEN 370
350 LET X=11100
360 GOTO 420
370 IF FNA(0)<=7 THEN 400
380 LET X=11110
390 GOTO 420
400 IF FNA(0)>=1 THEN 450
410 X=11111
420 I=7
430 Z=23
440 GOTO 580
450 Z=1
460 GOTO 510
470 IF U>=13 THEN 540
480 IF FNA(0)>=2 THEN 500
490 GOTO 420
500 Z=0
510 K=0
520 PRINT "JE VOIS"
530 GOTO 620
540 IF U<=16 THEN 570
550 Z=2
560 IF FNA(0)>=1 THEN 580
570 Z=35
580 V=Z+FNA(0)
590 GOSUB 3480
600 PRINT "J'OUVRIRAI AVEC "V
610 K=V
620 GOSUB 3050
630 GOSUB 650
640 GOTO 820
650 IF I<>3 THEN 760
660 PRINT
670 PRINT "JE GAGNE"
680 C=C+P
690 PRINT "J'AI MAINTENANT"C"$ ET VOUS AVEZ"S"$."
700 PRINT "DESIREZ VOUS CONTINUER";
710 INPUT H$
720 IF H$="Y" THEN 120
730 IF H$="N" THEN 4100
740 PRINT "REPONDEZ PAR Y OU N, JE VOUS PRIE."
750 GOTO 700
760 IF I<>4 THEN 810
770 PRINT
780 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE"
790 S=S+P
800 GOTO 690
810 RETURN
820 PRINT
830 PRINT "MAINTENANT NOUS TIRONS -- COMBIEN DE CARTES VOULEZ VOUS";
840 INPUT T
850 IF T=0 THEN 980
860 Z=10
870 IF T<4 THEN 900
880 PRINT "VOUS NE POUVEZ TIRER PLUS DE 3 CARTES"
890 GOTO 840
900 PRINT "QUELS SONT LEURS NUMEROS REPERES"
910 FOR Q=1 TO T
920 INPUT U
930 GOSUB 1730
940 NEXT Q
950 PRINT "VOTRE NOUVELLE MAIN:"
960 N=1
970 GOSUB 1850
980 Z=10+T
990 FOR U=6 TO 10
1000 IF INT(X/10^(U-6))<>10*INT(X/10^(U-5)) THEN 1020
1010 GOSUB 1730
1020 NEXT U
1030 PRINT
1040 PRINT "JE PRENDS"Z-10-T"CARTE";
1050 IF Z=11+T THEN 1090
1060 PRINT "S"
1070 PRINT
1080 GOTO 1100
1090 PRINT
1100 N=6
1110 V=I
1120 I=1
1130 GOSUB 2170
1140 B=U
1150 M=D
1160 IF V<>7 THEN 1190
1170 Z=28
1180 GOTO 1330
1190 IF I<>6 THEN 1220
1200 Z=1
1210 GOTO 1330
1220 IF U>=13 THEN 1270
1230 Z=2
1240 IF FNA(0)<>6 THEN 1260
1250 Z=19
1260 GOTO 1330
1270 IF U>=16 THEN 1320
1280 Z=19
1290 IF FNA(0)<>8 THEN 1310
1300 Z=11
1310 GOTO 1330
1320 Z=2
1330 K=0
1340 GOSUB 3050
1350 IF T<>.5 THEN 1450
1360 IF V=7 THEN 1400
1370 IF I<>6 THEN 1400
1380 PRINT "JE VAIS VOIR"
1390 GOTO 1460
1400 V=Z+FNA(0)
1410 GOSUB 3480
1420 PRINT "JE VAIS MISER"V
1430 K=V
1440 GOSUB 3060
1450 GOSUB 650
1460 PRINT
1470 PRINT "MAINTENANT NOUS COMPARONS LES MAINS"
1480 J$=H$
1490 K$=I$
1500 PRINT "MA MAIN:"
1510 N=6
1520 GOSUB 1850
1530 N=1
1540 GOSUB 2170
1550 PRINT
1560 PRINT "VOUS AVEZ ";
1570 K=D
1580 GOSUB 3690
1590 H$=J$
1600 I$=K$
1610 K=M
1620 PRINT "ET J'AI ";
1630 GOSUB 3690
1640 IF B>U THEN 670
1650 IF U>B THEN 780
1660 IF H$="UN FLUS" THEN 1700
1662 IF FNB(M)<FNB(D) THEN 780
1664 IF FNB(M)>FNB(D) THEN 670
1670 PRINT "LES MAINS SONT EGALES"
1680 PRINT "POUS LES"P"$ RESTENT DANS LE POT"
1690 GOTO 140
1700 IF FNB(M)>FNB(D) THEN 670
1710 IF FNB(D)>FNB(M) THEN 780
1720 GOTO 1670
1730 Z=Z+1
1740 A(Z)=100*INT(4*RND(1))+INT(100*RND(1))
1750 IF INT(A(Z)/100)>3 THEN 1740
1760 IF A(Z)-100*INT(A(Z)/100)>12 THEN 1740
1765 IF Z=1 THEN 1840
1770 FOR K=1 TO Z-1
1780 IF A(Z)=A(K) THEN 1740
1790 NEXT K
1800 IF Z<=10 THEN 1840
1810 N=A(U)
1820 A(U)=A(Z)
1830 A(Z)=N
1840 RETURN
1850 FOR Z=N TO N+4
1860 PRINT Z"--  ";
1870 GOSUB 1950
1880 PRINT " DE";
1890 GOSUB 2070
1900 IF Z/2<>INT(Z/2) THEN 1920
1910 PRINT
1920 NEXT Z
1930 PRINT
1940 RETURN
1950 K=FNB(A(Z))
1960 IF K<>9 THEN 1980
1970 PRINT "VALET";
1980 IF K<>10 THEN 2000
1990 PRINT "DAME";
2000 IF K<>11 THEN 2020
2010 PRINT "ROI";
2020 IF K<>12 THEN 2040
2030 PRINT "AS";
2040 IF K>=9 THEN 2060
2050 PRINT K+2;
2060 RETURN
2070 K=INT(A(Z)/100)
2080 IF K<>0 THEN 2100
2090 PRINT " TREFLE",
2100 IF K<>1 THEN 2120
2110 PRINT " CARREAU",
2120 IF K<>2 THEN 2140
2130 PRINT " COEUR",
2140 IF K<>3 THEN 2160
2150 PRINT " PIQUE",
2160 RETURN
2170 U=0
2180 FOR Z=N TO N+4
2190 B(Z)=FNB(A(Z))
2200 IF Z=N+4 THEN 2230
2210 IF INT(A(Z)/100)<>INT(A(Z+1)/100) THEN 2230
2220 U=U+1
2230 NEXT Z
2240 IF U<>4 THEN 2310
2250 X=11111
2260 D=A(N)
2270 H$="UN FLUS"
2280 I$="H DANS"
2290 U=15
2300 RETURN
2310 FOR Z=N TO N+3
2320 FOR K=Z+1 TO N+4
2330 IF B(Z)<=B(K) THEN 2390
2340 X=A(Z)
```

```
2350 A(Z)=A(K)
2360 B(Z)=B(K)
2370 A(K)=X
2380 B(K)=A(K)-100*INT(A(K)/100)
2390 NEXT K
2400 NEXT Z
2410 X=0
2420 FOR Z=N TO N+3
2430 IF B(Z)<>B(Z+1) THEN 2470
2440 X=X+11*10^(Z-N)
2450 D=A(Z)
2460 GOSUB 2760
2470 NEXT Z
2480 IF X<>0 THEN 2620
2490 IF B(N)+3<>B(N+3) THEN 2520
2500 X=1111
2510 U=10
2520 IF B(N+1)+3<>B(N+4) THEN 2620
2530 IF U<>10 THEN 2600
2540 U=14
2550 H$="REGUL"
2560 I$="IER"
2570 X=11111
2580 D=A(N+4)
2590 RETURN
2600 U=10
2610 X=11110
2620 IF U>=10 THEN 2690
2630 D=A(N+4)
2640 H$="SCHMAL"
2650 I$="TZ, "
2660 U=9
2670 X=11000
2680 GOTO 2740
2690 IF U<>10 THEN 2720
2700 IF I=1 THEN 2740
2710 GOTO 2750
2720 IF U>12 THEN 2750
2730 IF FNB(D)>6 THEN 2750
2740 I=6
2750 RETURN
2760 IF U>=11 THEN 2810
2770 U=11
2780 H$="UNE PAIRE"
2790 I$=" DE "
2800 RETURN
2810 IF U<>11 THEN 2910
2820 IF B(Z)<>B(Z-1) THEN 2870
2830 H$="TROIS"
2840 I$=" "
2850 U=13
2860 RETURN
2870 H$="DEUX P"
2880 I$="AIRES, "
2890 U=12
2900 RETURN
2910 IF U>12 THEN 2960
2920 U=16
2930 H$="FULL H"
2940 I$="OUSE, "
2950 RETURN
2960 IF B(Z)<>B(Z-1) THEN 3010
2970 U=17
2980 H$="QUATRE"
2990 I$=" "
3000 RETURN
3010 U=16
3020 H$="FULL H"
3030 I$="OUSE, "
3040 RETURN
3050 G=0
3060 PRINT "QUE MISEZ VOUS";
3070 INPUT T
3080 IF T-INT(T)=0 THEN 3140
3090 IF K<>0 THEN 3120
3100 IF G<>0 THEN 3120
3110 IF T=.5 THEN 3410
3120 PRINT "PAS DE PETITE MONNAIE, JE VOUS PRIE"
3130 GOTO 3060
3140 IF S-G-T>=0 THEN 3170
3150 GOSUB 3830
3160 GOTO 3060
3170 IF T<>0 THEN 3200
3180 I=3
3190 GOTO 3380
3200 IF G+T>=K THEN 3230
3210 PRINT "SI VOUS NE POUVEZ VOIR MA MAIN, ALORS PASSEZ"
3220 GOTO 3060
3230 G=G+T
3240 IF G=K THEN 3380
3250 IF Z<>1 THEN 3420
3260 IF G>5 THEN 3300
3270 IF Z>=2 THEN 3350
3280 V=5
3290 GOTO 3420
3300 IF Z=1 THEN 3320
3310 IF T<=25 THEN 3350
3320 I=4
3330 PRINT "JE PASSE"
3340 RETURN
3350 IF Z=2 THEN 3430
3360 PRINT "JE VAIS VOUS VOIR"
3370 K=G
3380 S=S-G
3390 C=C-K
3400 P=P+G+K
3410 RETURN
3420 IF G>3*Z THEN 3350
3430 V=G-K+FNA(0)
3440 GOSUB 3480
3450 PRINT "JE VAIS VOUS VOIR, ET JE VOUS RELANCE DE"V
3460 K=G+V
3470 GOTO 3060
3480 IF C-G-V>=0 THEN 3660
3490 IF G<>0 THEN 3520
3500 V=C
3510 RETURN
3520 IF C-G>=0 THEN 3360
3530 IF (O/2)<>INT(O/2) THEN 3600
3540 PRINT "VOULEZ VOUS RACHETER VOTRE MONTRE POUR 50$";
3550 INPUT J$
3560 IF J$="N" THEN 3600
3570 C=C+50
3580 O=O/2
3590 RETURN
3600 IF O/3<>INT(O/3) THEN 3670
3610 PRINT "VOULEZ VOUS RACHETER VOTRE EPINGLE DE CRAVATE POUR 50$";
3620 INPUT J$
3630 IF J$="N" THEN 3670
3640 C=C+50
3650 O=O/3
3660 RETURN
3670 PRINT "JE SUIS LESSIVE. FELICITATIONS!"
3680 STOP
3690 PRINT H$;I$;
3700 IF H$<>"UN FLUS" THEN 3750
3710 K=INT(K/100)
3720 GOSUB 2080
3730 PRINT
3740 RETURN
3750 K=FNB(K)
3760 GOSUB 1960
3770 IF H$="SCHMAL" THEN 3790
3780 IF H$<>"REGUL" THEN 3810
3790 PRINT " LA PLUS FORTE"
3800 RETURN
3810 PRINT "S"
3820 RETURN
3830 PRINT
3840 PRINT "VOUS NE POUVEZ PARIER CE QUE VOUS NE POSSEDEZ PAS"
3850 IF O/2=INT(O/2) THEN 3970
3860 PRINT "VOUDRIEZ VOUS VENDRE VOTRE MONTRE";
3870 INPUT J$
3880 IF J$="N" THEN 3970
3890 IF FNA(0)>=7 THEN 3930
3900 PRINT "JE VOUS EN DONNE 75$"
3910 S=S+75
3920 GOTO 3950
3930 PRINT "C'EST UNE JOLIE PETITE MONTRE - JE VOUS EN DONNE 25$"
3940 S=S+25
3950 O=O*2
3960 RETURN
3970 IF O/3<>INT(O/3) THEN 4090
3980 PRINT "VOUS SEPAREREZ VOUS DE CETTE EPINGLE DE CRAVATE EN DIAMANT";
3990 INPUT J$
4000 IF J$="N" THEN 4080
4010 IF FNA(0)>=6 THEN 4050
4020 PRINT "VOUS ETES MAINTENANT PLUS RICHE DE 100$
4030 S=S+100
4040 GOTO 4070
4050 PRINT "C'EST DU TOC.    25$"
4060 S=S+25
4070 O=O*3
4080 RETURN
4090 PRINT "VOUS ETES LESSIVE.  AU REVOIR, PIGEON!"
4100 END
```


LEFT
HAND
THREAD
STALLAT
NSTRUCTI

Queen (La reine)



Ce jeu est basé sur les possibilités de déplacements de la reine aux échecs — c'est-à-dire le long de toute verticale, horizontale ou diagonale. Dans ce jeu, la reine ne peut se déplacer que vers la gauche, vers le bas, en diagonale vers le bas et à gauche.

Le but du jeu est d'amener la reine (une seulement) dans le carré inférieur gauche (n° 158) en jouant tour à tour avec l'ordinateur. Le gagnant est celui qui place la reine à l'endroit prévu.

Vous jouez le premier et mettez la reine dans n'importe lequel des carrés de la rangée supérieure ou de la colonne de droite. Ceci constitue votre premier déplacement. On peut battre l'ordinateur mais cela prend pas mal de temps pour trouver la méthode. Voyez si vous pouvez inventer une stratégie pour gagner.

```
                         QUEEN
        CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


DESIREZ VOUS DES INSTRUCTIONS? Y
NOUS ALLONS JOUER A UN JEU BASE SUR L'UN DES MOUVEMENTS DU JEU
D'ECHECS.  NOTRE DAME NE POURRA SE DEPLACER QUE VERS LA GAUCHE,
VERS LE BAS, OU EN DIAGONALE VERS LE BAS ET LA GAUCHE.

LE BUT DU JEU EST D'AMENER LA DAME EN BAS ET A GAUCHE, EN JOUANT
TOUR A TOUR AVEC L'ORDINATEUR
LE PREMIER A PLACER LA DAME A L'ENDROIT PREVU, A GAGNE.

VOUS JOUEZ LE PREMIER EN PLACANT LA DAME A L'UNE DES POSITIONS
DE LA RANGEE SUPERIEURE OU DE LA COLONNE DE DROITE.
CECI CONSTITUERA VOTRE PREMIER COUP.
NOUS JOUONS TOUR A TOUR.
VOUS POUVEZ ABANDONNER EN TAPANT '0' COMME VALEUR DE VOTRE COUP.
N'OUBLIEZ PAS D'APPUYER SUR 'RETURN' APRES CHAQUE REPONSE.

'RETURN' POUR LA SUITE

  81   71   61   51   41   31   21   11

  92   82   72   62   52   42   32   22

 103   93   83   73   63   53   43   33

 114  104   94   84   74   64   54   44

 125  115  105   95   85   75   65   55

 136  126  116  106   96   86   76   66

 147  137  127  117  107   97   87   77

 158  148  138  128  118  108   98   88

QUE CHOISISSEZ VOUS COMME POSITION DE DEPART? 44
L'ORDINATEUR VA EN POSITION 54
QUE JOUEZ VOUS? 65
L'ORDINATEUR VA EN POSITION 75
QUE JOUEZ VOUS? 85
L'ORDINATEUR VA EN POSITION 127
QUE JOUEZ VOUS? 138
L'ORDINATEUR VA EN POSITION 158

BELLE TENTATIVE, MAIS IL SEMBLE QUE J'AI GAGNE.
MERCI POUR LA PARTIE.

QUELQU'UN D'AUTRE VOUDRAIT ESSAYER? Y

QUE CHOISISSEZ VOUS COMME POSITION DE DEPART? 31
L'ORDINATEUR VA EN POSITION 75
QUE JOUEZ VOUS? 95
L'ORDINATEUR VA EN POSITION 158

BELLE TENTATIVE, MAIS IL SEMBLE QUE J'AI GAGNE.
MERCI POUR LA PARTIE.

QUELQU'UN D'AUTRE VOUDRAIT ESSAYER? N

OK --- MERCI ENCORE.
```

```
1 PRINT CHR$(26) TAB(33);"QUEEN"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
10 DIM S(64)
11 FOR I=1 TO 64
12 READ S(I)
13 NEXT I
14 DATA  81,  71,  61,  51,  41,  31,  21,  11
15 DATA  92,  82,  72,  62,  52,  42,  32,  22
16 DATA 103,  93,  83,  73,  63,  53,  43,  33
17 DATA 114, 104,  94,  84,  74,  64,  54,  44
18 DATA 125, 115, 105,  95,  85,  75,  65,  55
19 DATA 136, 126, 116, 106,  96,  86,  76,  66
20 DATA 147, 137, 127, 117, 107,  97,  87,  77
21 DATA 158, 148, 138, 128, 118, 108,  98,  88
22 INPUT "DESIREZ VOUS DES INSTRUCTIONS";W$
23 IF W$="N" THEN 30
24 IF W$="Y" THEN 28
25 PRINT "REPONDEZ PAR 'Y' OU 'N', JE VOUS PRIE."
26 GOTO 22
28 GOSUB 5000
29 GOTO 100
30 GOSUB 5150
90 REM     CONTROLE VALIDITE
100 PRINT "QUE CHOISISSEZ VOUS COMME POSITION DE DEPART";
110 INPUT M1
115 IF M1=0 THEN 232
120 T1=INT(M1/10)
130 U1=M1-10*T1
140 IF U1=1 THEN 200
150 IF U1=T1 THEN 200
160 PRINT "VEUILLEZ RELIRE LES INSTRUCTIONS, JE VOUS PRIE."
170 PRINT "VOTRE COUP DE DEPART EST INTERDIT."
175 PRINT
180 GOTO 100
200 GOSUB 2000
210 PRINT "L'ORDINATEUR VA EN POSITION";M
215 IF M=158 THEN 3400
220 PRINT "QUE JOUEZ VOUS";
230 INPUT M1
231 IF M1<>0 THEN 239
232 PRINT
233 PRINT "IL SEMBLE BIEN QUE JE GAGNE GRACE A VOTRE ABANDON."
234 PRINT
235 GOTO 4000
239 IF M1<=M THEN 3200
240 T1=INT(M1/10)
250 U1=M1-10*T1
260 P=U1-U
270 IF P<>0 THEN 300
280 L=T1-T
290 IF L<=0 THEN 3200
295 GOTO 200
300 IF T1-T <>P THEN 320
310 GOTO 200
320 IF T1-T <>2*P THEN 3200
330 GOTO 200
1990 REM     DETERMINER COUP A JOUER PAR ORDINATEUR
2000 IF M1=41 THEN 2180
2010 IF M1=44 THEN 2180
2020 IF M1=73 THEN 2180
2030 IF M1=75 THEN 2180
2040 IF M1=126 THEN 2180
2050 IF M1=127 THEN 2180
2060 IF M1=158 THEN 3300
2065 C=0
2070 FOR K=7 TO 1 STEP -1
2080 U=U1
2090 T=T1+K
2100 GOSUB 3500
2105 IF C=1 THEN 2160
2110 U=U+K
2120 GOSUB 3500
2125 IF C=1 THEN 2160
2130 T=T+K
2140 GOSUB 3500
2145 IF C=1 THEN 2160
2150 NEXT K
2155 GOTO 2180
2160 C=0
2170 RETURN
2180 GOSUB 3000
2190 RETURN
2990 REM     COUP AU HASARD
3000 Z=RND(1)
3010 IF Z>.6 THEN 3110
3020 IF Z>.3 THEN 3070
3030 U=U1
3040 T=T1+1
3050 M=10*T+U
3060 RETURN
3070 U=U1+1
3080 T=T1+2
3090 M=10*T+U
3100 RETURN
3110 U=U1+1
3120 T=T1+1
3130 M=10*T+U
3140 RETURN
3190 REM     MESSAGE COUP INTERDIT
3200 PRINT
3210 PRINT "V O U S   A V E Z   T R I C H E . . . RECOMMENCEZ";
3220 GOTO 230
3290 REM     LE JOUEUR GAGNE
3300 PRINT
3310 PRINT "F E L I C I T A T I O N S . . ."
3320 PRINT
3330 PRINT "TRES BIEN JOUE--VOUS AVEZ GAGNE."
3340 PRINT "IL SEMBLE QUE J'AI TROUVE MON EGAL."
3350 PRINT "MERCI POUR LA PARTIE---JE NE PEUX PAS GAGNER TOUT LE TEMPS."
3360 PRINT
3370 GOTO 4000
3390 REM     L'ORDINATEUR GAGNE
3400 PRINT
3410 PRINT "BELLE TENTATIVE, MAIS IL SEMBLE QUE J'AI GAGNE."
3420 PRINT "MERCI POUR LA PARTIE."
3430 PRINT
3440 GOTO 4000
3490 REM     ESSAI COUP DE L'ORDINATEUR
3500 M=10*T+U
3510 IF M=158 THEN 3570
3520 IF M=127 THEN 3570
3530 IF M=126 THEN 3570
3540 IF M=75 THEN 3570
3550 IF M=73 THEN 3570
3560 RETURN
3570 C=1
3580 GOTO 3560
3990 REM     UNE AUTRE PARTIE???
4000 PRINT "QUELQU'UN D'AUTRE VOUDRAIT ESSAYER";
4010 INPUT Q$
4020 PRINT
4030 IF Q$="Y" THEN 100
4040 IF Q$="N" THEN 4050
4042 PRINT "REPONDEZ PAR 'Y' OU PAR 'N', JE VOUS PRIE."
4045 GOTO 4000
4050 PRINT "OK --- MERCI ENCORE."
4060 STOP
4990 REM     INSTRUCTIONS
5000 PRINT "NOUS ALLONS JOUER A UN JEU BASE SUR L'UN DES MOUVEMENTS DU JEU"
5010 PRINT "D'ECHECS.  NOTRE DAME NE POURRA SE DEPLACER QUE VERS LA GAUCHE,"
5020 PRINT "VERS LE BAS, OU EN DIAGONALE VERS LE BAS ET LA GAUCHE."
5030 PRINT
5040 PRINT "LE BUT DU JEU EST D'AMENER LA DAME EN BAS ET A GAUCHE, EN JOUANT"
5050 PRINT "TOUR A TOUR AVEC L'ORDINATEUR"
5060 PRINT "LE PREMIER A PLACER LA DAME A L'ENDROIT PREVU, A GAGNE."
5070 PRINT
5080 PRINT "VOUS JOUEZ LE PREMIER EN PLACANT LA DAME A L'UNE DES POSITIONS"
5090 PRINT "DE LA RANGEE SUPERIEURE OU DE LA COLONNE DE DROITE."
5100 PRINT "CECI CONSTITUERA VOTRE PREMIER COUP."
5110 PRINT "NOUS JOUONS TOUR A TOUR."
5120 PRINT "VOUS POUVEZ ABANDONNER EN TAPANT '0' COMME VALEUR DE VOTRE COUP."
5130 PRINT "N'OUBLIEZ PAS D'APPUYER SUR 'RETURN' APRES CHAQUE REPONSE."
5140 PRINT
5150 PRINT
5160 PRINT: LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";JOJO$: PRINT CHR$(26)
5170 FOR A=0 TO 7
5180 FOR B=1 TO 8
5185 I=8*A+B
5190 PRINT USING"#####";S(I);
5200 NEXT B
5210 PRINT
5220 '****PRINT
5230 PRINT
5240 NEXT A
5250 PRINT
5260 RETURN
9999 END
```

Reverse (Jeu d'adresse)

Le jeu de REVERSE vous demande d'ordonner une suite de nombres en ordre croissant à partir de la gauche. Pour jouer, vous dites à l'ordinateur combien de nombres il faut inverser (à partir de la gauche). Si par exemple la liste en cours est :

2 3 4 5 1 6 7 8 9

et que vous en inversiez 4, le résultat sera :

5 4 3 2 1 6 7 8 9

maintenant, si vous en inversez 5, vous gagnez !

Il y a beaucoup de façons de « mater » le jeu, mais les approches ont tendance à être soit algorithmiques soit heuristiques. Le jeu offre pourtant la possibilité d'utiliser ces concepts dans un contexte pratique (plutôt que théorique).

Une approche algorithmique garantit une solution en un nombre prévisible de coups, étant donné le nombre d'éléments de la suite. Par exemple, une méthode garantit une solution en 2 N — 3 coups quand la liste contient N nombres. La qualité de l'approche algorithmique est que vous savez à l'avance ce que sera votre prochain coup. On pourrait facilement programmer un ordinateur pour faire cela.

Une approche heuristique tire profit des « classements partiels » de la liste à n'importe quel moment. En utilisant ce type d'approche, votre prochain déplacement dépend de la manière dont la liste apparaît généralement. Cette façon de résoudre le problème ne garantit pas de solution en un nombre de déplacements prévisibles, mais si vous êtes intelligent et que vous ayez de la chance, il se peut que vous devanciez les solutions algorithmiques. On ne pourrait pas aussi facilement programmer cette méthode.

Dans la pratique, beaucoup de joueurs adoptent une stratégie « mixte », comportant à la fois des approches algorithmiques et heuristiques. Est-ce mieux qu'une stratégie « pure » ?

Le programme a été créé par Peter Sessions de la People's Computer Company et les notes ci-dessus ont été adaptées d'après l'original.

```
                    REVERSE
     CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


REVERSE -- UN JEU D'ADRESSE

VOULEZ VOUS LIRE LES REGLES? Y

VOICI LE JEU DE 'REVERSE'. POUR GAGNER, TOUT CE QUE VOUS AVEZ
A FAIRE EST DE REORDONNER UNE SUITE DE NOMBRES (DE 1 A 9 )
EN ORDRE CROISSANT A PARTIR DE LA GAUCHE. POUR JOUER, VOUS ME
DITES COMBIEN DE NOMBRES (A PARTIR DE LA GAUCHE), IL FAUT
INVERSER.  SI, PAR EXEMPLE LA LISTE EN COURS EST:

2 3 4 5 1 6 7 8 9

ET QUE VOUS EN INVERSIEZ 4, LE RESULTAT SERA:

5 4 3 2 1 6 7 8 9

PUIS SI MAINTENANT VOUS EN INVERSEZ 5, VOUS GAGNEZ!

1 2 3 4 5 6 7 8 9

VOUS AIMEREZ CERTAINEMENT CE JEU, MAIS SI VOUS VOULEZ ABANDONNER
RETOURNEZ 0 (ZERO).


ALLONS Y... LA LISTE EST:

 3  5  1  8  4  9  7  6  2

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 9

 2  6  7  9  4  8  1  5  3

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 4

 9  7  6  2  4  8  1  5  3

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 9

 3  5  1  8  4  2  6  7  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 4

 8  1  5  3  4  2  6  7  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 8

 7  6  2  4  3  5  1  8  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 7

 1  5  3  4  2  6  7  8  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 2

 5  1  3  4  2  6  7  8  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 5

 2  4  3  1  5  6  7  8  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 2

 4  2  3  1  5  6  7  8  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 4

 1  3  2  4  5  6  7  8  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 2

 3  1  2  4  5  6  7  8  9

COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 3

 2  1  3  4  5  6  7  8  9

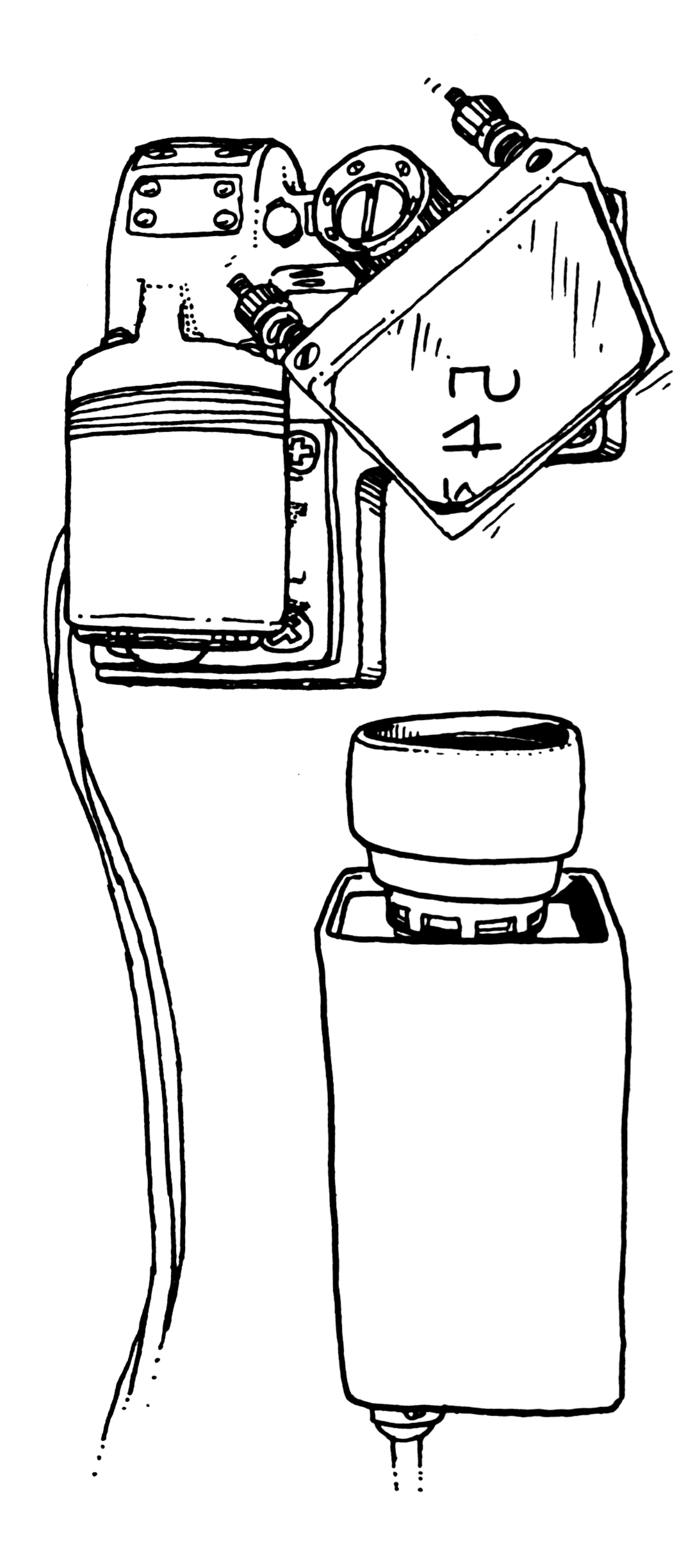
COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER? 2

 1  2  3  4  5  6  7  8  9

VOUS AVEZ GAGNE EN 13 COUPS!!!


VOUS RECOMMENCEZ? N

O.K. J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES AMUSE!!
Ok
```



543216789

```
10 PRINT TAB(32);"REVERSE"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT "REVERSE -- UN JEU D'ADRESSE":PRINT
130 DIM A(20)
140 REM *** N=NOMBRE DE NOMBRES
150 N=9
160 PRINT "VOULEZ VOUS LIRE LES REGLES";
170 INPUT A$
180 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 210
190 GOSUB 710
200 REM *** FAIRE UNE LISTE AU HASARD DE A(1) A A(N)
210 A(1)=INT((N-1)*RND(1)+2)
220 FOR K=2 TO N
230 A(K)=INT(N*RND(1)+1)
240 FOR J=1 TO K-1
250 IF A(K)=A(J) THEN 230
260 NEXT J:NEXT K
280 REM *** AFFICHAGE DE LA LISTE INITIALE ET DEBUT DE LA PARTIE
290 PRINT:PRINT "ALLONS Y... LA LISTE EST:"
310 T=0
320 GOSUB 610
330 PRINT "COMBIEN VAIS-JE EN INVERSER":
340 INPUT R
350 IF R=0 THEN 520
360 IF R<=N THEN 390
370 PRINT "OOPS! C'EST TROP! JE PEUX EN INVERSER AU PLUS";N:GOTO 330
390 T=T+1
400 REM *** INVERSER R NOMBRES ET AFFICHER LA NOUVELLE LISTE
410 FOR K=1 TO INT(R/2)
420 Z=A(K)
430 A(K)=A(R-K+1)
440 A(R-K+1)=Z
450 NEXT K
460 GOSUB 610
470 REM *** VERIFIER SI C'EST GAGNANT
480 FOR K=1 TO N
490 IF A(K)<>K THEN 330
500 NEXT K
510 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE EN";T;"COUPS!!!":PRINT
520 PRINT
530 PRINT "VOUS RECOMMENCEZ";
540 INPUT A$
550 IF LEFT$(A$,1)="Y" THEN 210
560 PRINT:PRINT "O.K. J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES AMUSE!!":GOTO 999
600 REM *** ROUTINE POUR AFFICHER LA LISTE
610 PRINT:FOR K=1 TO N:PRINT A(K);:NEXT K
650 PRINT:PRINT:RETURN
700 REM *** ROUTINE POUR AFFICHER LES REGLES
710 PRINT:PRINT "VOICI LE JEU DE 'REVERSE'. POUR GAGNER, TOUT CE QUE VOUS AVEZ
720 PRINT "A FAIRE EST DE REORDONNER UNE SUITE DE NOMBRES (DE 1 A";N;")
730 PRINT "EN ORDRE CROISSANT A PARTIR DE LA GAUCHE. POUR JOUER, VOUS ME
740 PRINT "DITES COMBIEN DE NOMBRES (A PARTIR DE LA GAUCHE), IL FAUT"
750 PRINT "INVERSER.  SI, PAR EXEMPLE LA LISTE EN COURS EST:"
760 PRINT:PRINT "2 3 4 5 1 6 7 8 9"
770 PRINT:PRINT "ET QUE VOUS EN INVERSIEZ 4, LE RESULTAT SERA:"
780 PRINT:PRINT "5 4 3 2 1 6 7 8 9"
790 PRINT:PRINT "PUIS SI MAINTENANT VOUS EN INVERSEZ 5, VOUS GAGNEZ!"
800 PRINT:PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9":PRINT
810 PRINT "VOUS AIMEREZ CERTAINEMENT CE JEU, MAIS SI VOUS VOULEZ ABANDONNER
820 PRINT "RETOURNEZ 0 (ZERO).":PRINT:RETURN
999 END
```

Rock, Scissors, Paper
(Pierre, Ciseaux, Papier)

Rappelez-vous du jeu de pierre-ciseaux-papier. Vous et votre adversaire faites un geste que vous répétez trois fois avec vos poings, ensuite vous montrez une main, vous la tendez ou la posez à plat : cela représente le papier ou bien vous montrez le poing (la pierre) ou encore deux doigts (les ciseaux). Selon ce que l'on montre on est à égalité, c'est-à-dire qu'on montre la même chose, ou bien quelqu'un gagne. Le « papier » enveloppe la pierre, donc gagne. Les ciseaux coupent le papier, donc gagnent. Et la pierre casse les ciseaux et par conséquent gagne.

Dans cette version informatisée de pierre-ciseaux-papier, vous pouvez jouer avec ou contre l'ordinateur 10 fois de suite.

Charles Lund a écrit ce jeu lorsqu'il était à l'Ecole Américaine de La Haye aux Pays-Bas.

```
10 PRINT TAB(21);"GAME OF ROCK, SCISSORS, PAPER"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
25 PRINT:PRINT:PRINT
30 INPUT "COMBIEN DE PARTIES";Q
40 IF Q<11 THEN 60
50 PRINT "DESOLE, MAIS NOUS N'AVONS PAS LE DROIT D'EN JOUER AUTANT.": GOTO 30
60 FOR G=1 TO Q
70 PRINT: PRINT "PARTIE NUMERO";G
80 X=INT(RND(1)*3+1)
90 PRINT "3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER"
100 INPUT "1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX";K
110 IF (K-1)*(K-2)*(K-3)<>0 THEN PRINT "FAUX.": GOTO 90
120 PRINT "VOICI MON CHOIX..."
130 ON X GOTO 140,150,160
140 PRINT "...PAPIER": GOTO 170
150 PRINT "...CISEAUX": GOTO 170
160 PRINT "...PIERRE"
170 IF X=K THEN 250
180 IF X>K THEN 230
190 IF X=1 THEN 210
200 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!!!":H=H+1: GOTO 260
210 IF K<>3 THEN 200
220 PRINT "WOW! J'AI GAGNE!!!":C=C+1:GOTO 260
230 IF K<>1 OR X<>3 THEN 220
240 GOTO 200
250 PRINT "PARTIE NULLE.  PAS DE GAGNANT."
260 NEXT G
270 PRINT: PRINT "VOICI LE SCORE FINAL DES PARTIES:"
280 PRINT "J'AI GAGNE";C;"PARTIE(S)."
290 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE";H;"PARTIE(S)."
300 PRINT "ET IL Y A EU";Q-(C+H);"PARTIE(S) NULLES."
310 PRINT: PRINT "MERCI D'AVOIR JOUE!!"
320 END
```

```
                     GAME OF ROCK, SCISSORS, PAPER
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


COMBIEN DE PARTIES? 10

PARTIE NUMERO 1
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 1
VOICI MON CHOIX...
...PAPIER
PARTIE NULLE.  PAS DE GAGNANT.

PARTIE NUMERO 2
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 1
VOICI MON CHOIX...
...PAPIER
PARTIE NULLE.  PAS DE GAGNANT.

PARTIE NUMERO 3
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 2
VOICI MON CHOIX...
...PAPIER
VOUS AVEZ GAGNE!!!

PARTIE NUMERO 4
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 3
VOICI MON CHOIX...
...CISEAUX
VOUS AVEZ GAGNE!!!

PARTIE NUMERO 5
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 1
VOICI MON CHOIX...
...PAPIER
PARTIE NULLE.  PAS DE GAGNANT.

PARTIE NUMERO 6
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 2
VOICI MON CHOIX...
...PIERRE
WOW!  J'AI GAGNE!!!

PARTIE NUMERO 7
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 2
VOICI MON CHOIX...
...CISEAUX
PARTIE NULLE.  PAS DE GAGNANT.

PARTIE NUMERO 8
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 2
VOICI MON CHOIX...
...CISEAUX
PARTIE NULLE.  PAS DE GAGNANT.

PARTIE NUMERO 9
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 1
VOICI MON CHOIX...
...PIERRE
VOUS AVEZ GAGNE!!!

PARTIE NUMERO 10
3=PIERRE...2=CISEAUX...1=PAPIER
1...2...3...QUEL EST VOTRE CHOIX? 3
VOICI MON CHOIX...
...PIERRE
PARTIE NULLE.  PAS DE GAGNANT.

VOICI LE SCORE FINAL DES PARTIES:
J'AI GAGNE 1 PARTIE(S).
VOUS AVEZ GAGNE 3 PARTIE(S).
ET IL Y A EU 6 PARTIE(S) NULLES.

MERCI D'AVOIR JOUE!!
Ok
```

Roulette

Ce jeu est une simulation de la Roulette américaine; « américaine » parce qu'elle comporte 38 compartiments chiffrés (de 1 à 36 plus le 0 et le 00). La Roulette européenne n'en comporte que 37 (de 1 à 36 et le 0). Les Bahamas, Porto Rico et les pays d'Amérique du Sud se sont lentement tournés vers la Roulette américaine parce qu'elle permettait de faire rentrer des pourcentages plus importants. Le long du plateau tournant, chiffres impairs et pairs sont alternés ainsi que les rouges et les noirs. Cette disposition permet une très grande fiabilité du hasard dans le tirage des nombres. En fait, les « roulettes » sont parfois utilisées pour la génération de tables de nombres aléatoires.

Dans ce jeu vous pouvez miser de 5 à 500 dollars, sur le rouge, sur le noir, le pair, l'impair, 18 nombres premiers ou seconds, colonne, ou un simple numéro. Vous pouvez miser n'importe quelle somme à chaque tour.

Il n'y a pas vraiment de stratégie gagnante pour la Roulette. Cependant ce qu'on appelle le « doublage » est une tactique acceptable. Au premier tour misez 1 dollar sur impair/pair (impair, pair, rouge ou noir). Si vous perdez, doublez votre mise à 2 dollars. Si vous perdez encore misez 4 dollars. Continuez à doubler votre mise jusqu'à ce que vous gagniez, c'est-à-dire jusqu'à ce que vous cassiez une période de malchance). Dès que vous commencez à gagner misez de nouveau 1 dollar et après chaque victoire encore un dollar : pas plus d'un dollar tant que vous n'avez pas récupéré les pertes provoquées par le doublage. Ne tentez pas autre chose que la mise pair/impair. Bonne chance !

```
                         ROULETTE
          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


ENTREZ LA DATE DU JOUR (COMME '23 JANVIER, 1978') -? 2 DECEMBRE, 1977
BIENVENUE A LA TABLE DE ROULETTE

DESIREZ VOUS DES INSTRUCTIONS? Y

VOICI LE TAPIS DES MISES
  (*=ROUGE)

 1*     2      3*
 4      5*     6
 7*     8      9*
10     11     12*
---------------
13     14*    15
16*    17     18*
19*    20     21*
22     23*    24
---------------
25*    26     27*
28     29     30*
31     32*    33
34*    35     36*
---------------
      00     0

'RETURN' POUR LA SUITE

        TYPES DE MISES
LES NOMBRES DE 1 A 36 SIGNIFIENT QUE LA MISE PORTE SIMPLEMENT
SUR CE NUMERO.  CES NUMEROS 'PLEINS' RAPPORTENT 35:1

LES CHANCES DOUBLES (2:1) SONT:
 37) 1-12      40) PREMIERE COLONNE
 38) 13-24     41) DEUXIEME COLONNE
 39) 25-36     42) TROISIEME COLONNE

LES CHANCES SIMPLES SONT:
 43) 1-18      46) IMPAIR
 44) 19-36     47) ROUGE
 45) PAIR      48) NOIR

 49)0 ET 50)00 RAPPORTENT 35:1
 NOTE: 0 AND 00 NE RAPPORTENT RIEN, SAUF LORSQU'ON
       LES JOUE EN NUMEROS PLEINS

QUAND JE POSE LA QUESTION, ENTREZ LE CODE ET LE MONTANT
SEPARES PAR UNE VIRGULE.  PAR EXEMPLE:POUR MISER 500$ SUR LES
NOIRS, TAPEZ 48,500 QUAND JE VOUS DEMANDE VOTRE MISE
     LA MISE MINIMUM EST DE 5$, MAXIMUM DE 500$

COMBIEN DE MISES? 2
MISE NUMERO 1 ? 2,100
MISE NUMERO 2 ? 46,100
CA TOURNE


 24 NOIRS

VOUS PERDEZ 100 DOLLARS SUR LA MISE  1
VOUS PERDEZ 100 DOLLARS SUR LA MISE  2

TOTAUX:        MOI             VOUS
              100200            800
ENCORE? Y
COMBIEN DE MISES? 4
MISE NUMERO 1 ? 15,20
MISE NUMERO 2 ? 21,20
MISE NUMERO 3 ? 40,100
MISE NUMERO 4 ? 49,10
CA TOURNE


 30 ROUGES

VOUS PERDEZ 20 DOLLARS SUR LA MISE  1
VOUS PERDEZ 20 DOLLARS SUR LA MISE  2
VOUS PERDEZ 100 DOLLARS SUR LA MISE  3
VOUS PERDEZ 10 DOLLARS SUR LA MISE  4

TOTAUX:        MOI             VOUS
              100350            650
ENCORE? N
A L'ORDRE DE QUI DOIS JE FAIRE LE CHEQUE? L.ORDINAT

------------------------------------------------------------------------
                                                     CHECK NO.  31

                                              2 DECEMBRE, 1977


PAYEZ A L'ORDRE DE-----L.ORDINAT-----$  650


                THE MEMORY BANK OF VIRGINIA

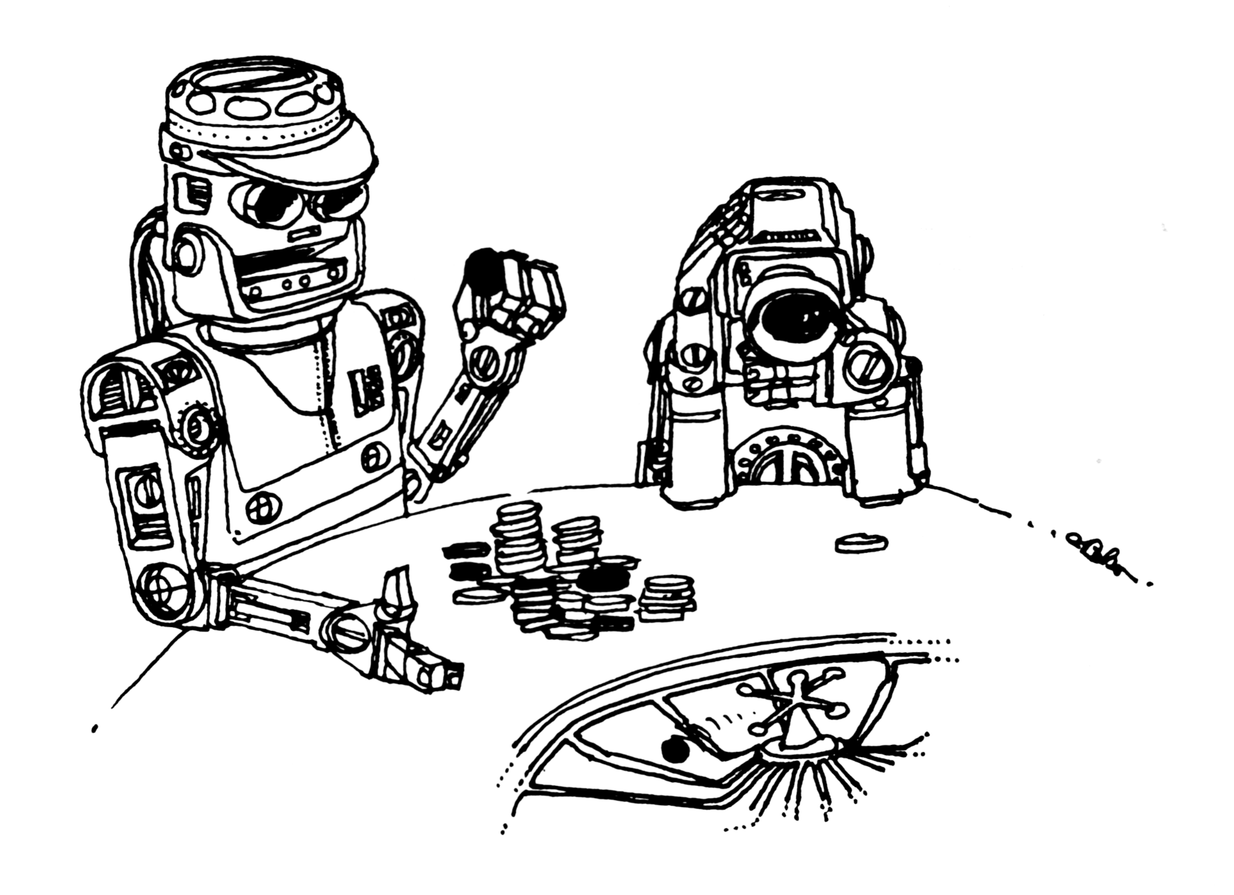
                                                L'ORDINATEUR
                                              ----------X-----

------------------------------------------------------------------------
REVENEZ BIENTOT!

Ok
```

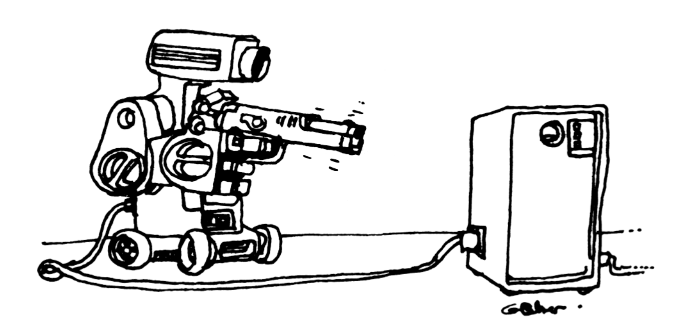
```
10 PRINT TAB(32);"ROULETTE"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINT "ENTREZ LA DATE DU JOUR (COMME '23 JANVIER, 1978') -";
50 INPUT DS,ES
1000  REM-ROULETTE
1010  REM-DAVID JOSLIN
1020  PRINT "BIENVENUE A LA TABLE DE ROULETTE"
1030  PRINT
1040  PRINT "DESIREZ VOUS DES INSTRUCTIONS";
1050 INPUT YS
1060 IF LEFTS(Y$,1)="N" THEN 1550
1070  PRINT CHR$(26)
1080  PRINT "VOICI LE TAPIS DES MISES"
1090  PRINT "  (*=ROUGE)"
1100  PRINT
1110  PRINT " 1*     2      3*"
1120  PRINT " 4      5*     6 "
1130  PRINT " 7*     8      9*"
1140  PRINT "10     11     12*"
1150  PRINT "---------------"
1160  PRINT "13     14*    15 "
1170  PRINT "16*    17     18*"
1180  PRINT "19*    20     21*"
1190  PRINT "22     23*    24 "
1200  PRINT "---------------"
1210  PRINT "25*    26     27*"
1220  PRINT "28     29     30*"
1230  PRINT "31     32*    33 "
1240  PRINT "34*    35     36*"
1250  "6#+9 w---------------"
1260  PRINT "    00     0     "
1270  PRINT:LINE INPUT"'RETURN' POUR LA SUITE";JOJO$:PRINT CHR$(26)
1280  PRINT "             TYPES DE MISES"
1290  '****PRINT
1300  PRINT "LES NOMBRES DE 1 A 36 SIGNIFIENT QUE LA MISE PORTE SIMPLEMENT"
1310  '****PRINT "SUR CE NUMERO"
1320  PRINT "SUR CE NUMERO.  CES NUMEROS 'PLEINS' RAPPORTENT 35:1"
1330  PRINT
1340  PRINT "LES CHANCES DOUBLES (2:1) SONT:"
1350  PRINT " 37) 1-12      40) PREMIERE COLONNE"
1360  PRINT " 38) 13-24     41) DEUXIEME COLONNE"
1370  PRINT " 39) 25-36     42) TROISIEME COLONNE"
1380  PRINT
1390  PRINT "LES CHANCES SIMPLES SONT:"
1400  PRINT " 43) 1-18      46) IMPAIR"
1410  PRINT " 44) 19-36     47) ROUGE"
1420  PRINT " 45) PAIR      48) NOIR"
1430  PRINT
1440  PRINT " 49)0 ET 50)00 RAPPORTENT 35:1"
1450  PRINT " NOTE: 0 AND 00 NE RAPPORTENT RIEN, SAUF LORSQU'ON"
1460  PRINT "        LES JOUE EN NUMEROS PLEINS"
1470  PRINT
1480  PRINT "QUAND JE POSE LA QUESTION, ENTREZ LE CODE ET LE MONTANT"
1490  PRINT "SEPARES PAR UNE VIRGULE.  PAR EXEMPLE:POUR MISER 500$ SUR LES"
1500  PRINT "NOIRS, TAPEZ 48,500 QUAND JE VOUS DEMANDE VOTRE MISE"
1510  '****PRINT "WHEN I ASK FOR A BET"
1520  '****PRINT
1530  PRINT "      LA MISE MINIMUM EST DE 5$, MAXIMUM DE 500$"
1540  PRINT
1550  REM-LE PROGRAMME COMMENCE ICI
1560  REM-CHANCES DES TYPES DE MISES(NOMBRE)
1570 REM
1580  DIM B(100),C(100),T(100),X(38)
1590  DIM A(50)
1600 FOR I=1 TO 38: X(I)=0: NEXT I: REM  MAT X=ZER
1610  P=1000
1620  D=100000!
1630  PRINT "COMBIEN DE MISES";
1640  INPUT Y
1650  IF Y<1 OR Y<>INT(Y) THEN 1630
1660 FOR I=1 TO 50: A(I)=0: NEXT I: REM  MAT A=ZER
1670  FOR C=1 TO Y
1680  PRINT "MISE NUMERO";C;
1690  INPUT X,Z
1700  B(C)=Z
1710  T(C)=X
1720  IF X<1 OR X>50 OR X<>INT(X) THEN 1680
1730  IF Z<1 OR Z<>INT(Z) THEN 1680
1740  IF Z<5 OR Z>500 THEN 1680
1750  IF A(X)=0 THEN 1780
1760  PRINT "VOUS AVEZ DEJA PARIE LA DESSUS"
1770  GOTO 1680
1780  A(X)=1
1790  NEXT C
1800  PRINT "CA TOURNE"
1810  PRINT
1820  PRINT
1830  S=INT(RND(1)*100)
1840  IF S=0 OR S>38 THEN 1830
1850  X(S)=X(S)+1
1860  IF S<37 THEN 1920
1870  IF S=37 THEN 1900
1880  PRINT "00"
1890  GOTO 2020
1900  PRINT "0"
1910  GOTO 2020
1920  RESTORE
1930 FOR I1=1 TO 18
1940  READ R
1950  IF R=S THEN 2000
1960 NEXT I1
1970  A$="NOIRS"
1980  PRINT S;A$
1990  GOTO 2020
2000  A$="ROUGES"
2010  GOTO 1980
2020  PRINT
2030  FOR C=1 TO Y
2040  IF T(C)<37 THEN 2710
2050 ON T(C)-36 GOTO 2090,2190,2220,2250,2300,2350,2400,2470,2500
2060  ON T(C)-45 GOTO 2530,2560,2630
2070  GOTO 2710
2080  STOP
2090  REM  1-12(37) 2:1
2100  IF S <= 12 THEN 2150
2110  PRINT "VOUS PERDEZ";B(C);"DOLLARS SUR LA MISE ";C
2120  D=D+B(C)
2130  P=P-B(C)
2140  GOTO 2180
2150  PRINT "VOUS GAGNEZ ";B(C)*2;"DOLLARS SUR LA MISE ";C
2160  D=D-B(C)*2
2170  P=P+B(C)*2
2180  GOTO 2810
2190  REM  13-24(38) 2:1
2200  IF S>12 AND S<25 THEN 2150
2210  GOTO 2110
2220  REM  25-36(39) 2:1
2230  IF S>24 AND S<37 THEN 2150
2240  GOTO 2110
2250  REM  PREMIERE COLONNE(40) 2:1
2260  FOR I=1 TO 34 STEP 3
2270  IF S=I THEN 2150
2280  NEXT I
2290  GOTO 2110
2300  REM  SECONDE COLONNE(41) 2:1
2310  FOR I=2 TO 35 STEP 3
2320  IF S=I THEN 2150
2330  NEXT I
2340  GOTO 2110
2350  REM  TROISIEME COLONNE(42) 2:1
2360  FOR I=3 TO 36 STEP 3
2370  IF S=I THEN 2150
2380  NEXT I
2390  GOTO 2110
2400  REM  1-18(43) 1:1
2410  IF S<19 THEN 2430
2420  GOTO 2110
2430  PRINT "VOUS GAGNEZ ";B(C);"DOLLARS SUR LA MISE ";C
2440  D=D-B(C)
2450  P=P+B(C)
2460  GOTO 2810
2470  REM  19-36(44) 1:1
2480  IF S<37 AND S>18 THEN 2430
2490  GOTO 2110
2500  REM  PAIR(45) 1:1
2510  IF S/2=INT(S/2) AND S<37 THEN 2430
2520  GOTO 2110
2530  REM  IMPAIR(46) 1:1
2540  IF S/2<>INT(S/2) AND S<37 THEN 2430
2550  GOTO 2110
2560  REM  ROUGE(47) 1:1
2570  RESTORE
2580  FOR I=1 TO 18
2590  READ R
2600  IF S=R THEN 2430
2610  NEXT I
2620  GOTO 2110
2630  REM  NOIR(48) 1:1
2640  RESTORE
```

```
2650  FOR I=1 TO 18
2660  READ R
2670  IF S=R THEN 2110
2680  NEXT I
2690  IF S>36 THEN 2110
2700  GOTO 2430
2710  REM--1TO36,0,00(1-36,49,50)35:1
2720  IF T(C)<49 THEN 2760
2730  IF T(C)=49 AND S=37 THEN 2780
2740  IF T(C)=50 AND S=38 THEN 2780
2750  GOTO 2110
2760  IF T(C)=S THEN 2780
2770  GOTO 2110
2780  PRINT "VOUS AVEZ GAGNE ";B(C)*35;"DOLLARS SUR LA MISE";C
2790  D=D-B(C)*35
2800  P=P+B(C)*35
2810 NEXT C
2820  PRINT
2830  PRINT "TOTAUX:","MOI","VOUS"
2840  PRINT " ",D,P
2850  IF P>0 THEN 2880
2860  PRINT "OOPS! VOUS VENEZ DE PERDRE VOTRE DERNIER DOLLAR"
2870  GOTO 3190
2880  IF D>0 THEN 2920
2890  PRINT "VOUS AVEZ FAIT SAUTER LA BANQUE!"
2900  P=1010001
2910  GOTO 2960
2920  PRINT "ENCORE";
2930 INPUT Y$
2940 IF LEFT$(Y$,1)="Y" THEN 1630
2950  DATA 1,3,5,7,9,12,14,16,18,19,21,23,25,27,30,32,34,36
2960  IF P<1 THEN 3190
2970  PRINT "A L'ORDRE DE QUI DOIS JE FAIRE LE CHEQUE";
2980  INPUT B$
2990  PRINT
3000 FOR I=1 TO 72: PRINT "-";: NEXT I: REM PRINT 72 TIRETS
3010  PRINT TAB(50)"CHECK NO. ";INT(RND(1)*100)
3020  PRINT
3030  GOSUB 3230
3040 PRINT TAB(40);M$
3050  PRINT
3060  PRINT
3070  PRINT "PAYEZ A L'ORDRE DE-----";B$;"-----$ ";
3080  PRINT P
3090  PRINT
3100  PRINT
3110  PRINT TAB(10),"THE MEMORY BANK OF VIRGINIA"
3120  PRINT
3130  PRINT TAB(40),"L'ORDINATEUR"
3140  PRINT TAB(40)"----------X-----"
3150  PRINT
3160 FOR I=1 TO 72: PRINT "-";: NEXT I
3170  PRINT "REVENEZ BIENTOT!"
3180  GOTO 3210
3190  PRINT "MERCI POUR VOTRE ARGENT"
3200  PRINT "JE L'UTILISERAI POUR ME PAYER UNE ROUE DE ROULETTE EN OR MASSIF"
3210  PRINT
3220  GOTO 3420
3230 REM
3240 REM      CETTE ROUTINE RETOURNE LA DATE DU JOUR EN M$
3250 REM      SI VOTRE SYSTEME A DES POSSIBILITES A CE SUJET, ELLES
3260 REM      PEUVENT ETRE MISES EN OEUVRE ICIE.  CEPENDANT DANS CE PROGRAMME
3270 REM      NOUS NOUS SOMMES CONTENTES DE RENTRER LA DATE AU DEBUT DE LA
3280 REM      PARTIE
3290 REM
3300 REM      LA DATE EST RETOURNEE DANS LA VARIABLE M$
3310 M$=D$+", "+E$
3320 RETURN
3420 END
```



Russian Roulette

(Roulette russe)



Dans ce jeu, l'ordinateur vous donne un revolver chargé d'une balle et cinq chambres vides. Vous faites tourner le barillet et appuyez sur la détente en entrant un « 1 » ou si vous voulez abandonner, vous entrez un « 2 ». Vous gagnez si vous jouez dix fois et que vous êtes toujours en vie.

Tom Adametx a écrit ce programme quand il était étudiant à Curtis Jr High School à Sudbury, Massachusetts.

```
1 PRINT TAB(28);"RUSSIAN ROULETTE"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
5 PRINT "CECI EST UN JEU DE >>>>>>>>>>ROULETTE RUSSE."
10 PRINT:PRINT "VOICI UN REVOLVER."
20 PRINT "TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE."
22 PRINT "TAPEZ '2' POUR ABANDONNER."
23 PRINT "ALLONS Y";
25 N=0
30 INPUT I
31 IF I<>2 THEN 35
32 PRINT "      POLTRON!!!!!"
33 GOTO 72
35 N=N+1
40 IF RND(1)>.833333 THEN 70
45 IF N>10 THEN 80
50 PRINT "- CLICK -"
60 PRINT: GOTO 30
70 PRINT "      BANG!!!!!   VOUS ETES MORT!"
71 PRINT "DES CONDOLEANCES SERONT ENVOYEES AUX MEMBRES DE VOTRE FAMILLE."
72 PRINT:PRINT:PRINT
75 PRINT "...PROCHAINE VICTIME...":GOTO 20
80 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!!!!!"
85 PRINT "LAISSEZ QUELQU'UN D'AUTRE SE FAIRE SAUTER LA CERVELLE."
90 GOTO 10
99 END
```

```
                              RUSSIAN ROULETTE
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


CECI EST UN JEU DE >>>>>>>>>>ROULETTE RUSSE.

VOICI UN REVOLVER.
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 1
- CLICK -

? 1
- CLICK -

? 1
- CLICK -

? 1
- CLICK -

? 1
- CLICK -

? 1
- CLICK -

? 1
- CLICK -

? 1
- CLICK -

? 1
    BANG!!!!!   VOUS ETES MORT!
DES CONDOLEANCES SERONT ENVOYEES AUX MEMBRES DE VOTRE FAMILLE.


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 2
    POLTRON!!!!!


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 1
    BANG!!!!!   VOUS ETES MORT!
DES CONDOLEANCES SERONT ENVOYEES AUX MEMBRES DE VOTRE FAMILLE.


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 1
- CLICK -

? 1
- CLICK -

? 1
    BANG!!!!!   VOUS ETES MORT!
DES CONDOLEANCES SERONT ENVOYEES AUX MEMBRES DE VOTRE FAMILLE.


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 1
- CLICK -

? 1
    BANG!!!!!   VOUS ETES MORT!
DES CONDOLEANCES SERONT ENVOYEES AUX MEMBRES DE VOTRE FAMILLE.


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 2
    POLTRON!!!!!


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 2
    POLTRON!!!!!


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 1
- CLICK -

? 1
    BANG!!!!!   VOUS ETES MORT!
DES CONDOLEANCES SERONT ENVOYEES AUX MEMBRES DE VOTRE FAMILLE.


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y? 2
    POLTRON!!!!!


...PROCHAINE VICTIME...
TAPEZ '1' POUR FAIRE TOURNER LE BARILLET ET APPUYER SUR LA DETENTE.
TAPEZ '2' POUR ABANDONNER.
ALLONS Y?
```

Salvo

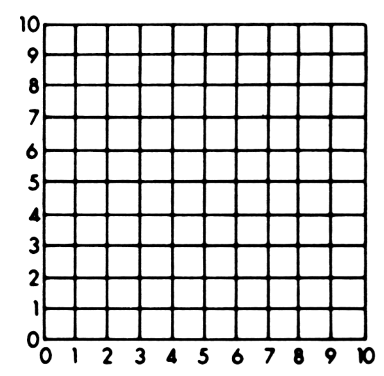
Les règles ne sont pas expliquées dans le programme, aussi lisez attentivement cette description de Larry Siegel, l'auteur du programme.

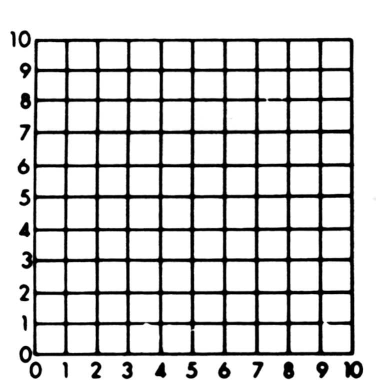
On joue au SALVO sur une grille ou tableau de 10×10 en utilisant un système de coordonnées x, y. Le joueur a 4 navires : un navire de ligne (5 carrés), 1 croiseur (3 carrés) et 2 destroyers (2 carrés chacun). Les navires peuvent être placés horizontalement, verticalement, ou en diagonale et ne doivent pas se chevaucher. Les navires ne se déplacent pas pendant la partie.

Tant qu'un carré d'un navire de ligne subsiste, le joueur a droit à 3 tirs; pour un croiseur 2 tirs et pour chaque destroyer 1 tir. Ainsi, au début de la partie, le joueur a 3 + 2 + 1 + 1 = 7 tirs. Le joueur entre tous les tirs et l'ordinateur lui dit ce qui est touché. Un tir est entré par ses coordonnées x, y sur la partie. Le vainqueur est celui qui coule tous les navires de l'adversaire.

Note importante : Vos navires et ceux de l'ordinateur sont situés sur 2 tableaux 10×10 séparés.

L'auteur du programme est Lawrence Siegel de Shaker Heights, Ohio.






```
                          SALVO
CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


ENTREZ LES COORDONNEES DU...
NAVIRE DE LIGNE
? 10,10
? 9,9
? 8,8
? 7,7
? 6,6
CROISEUR
? 3,5
? 2,6
? 1,7
DESTROYER<A>
? 1,10
? 2,10
DESTROYER<B>
? 6,7
? 6,8
DESIREZ VOUS COMMENCER? Y
VOULEZ VOUS VOIR OU JE TIRE? Y
```

```
TOUR 1
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 3,4
? 4,4
? 5,4
? 6,4
? 7,4
? 8,4
? 9,4
VOUS AVEZ TOUCHE MON NAVIRE DE LIGNE.
JE DISPOSE DE 7 COUPS.
 7  1
 8  2
 7  3
 9  1
 9  3
 8  4
 9  5
```

```
TOUR 2
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 6,1
? 6,2
? 6,3
? 6,4
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 1
? 6,5
? 6,6
? 6,7
? 6,8
VOUS AVEZ TOUCHE MON NAVIRE DE LIGNE.
JE DISPOSE DE 7 COUPS.
 10  4
 10  2
 10  6
 10  8
 10  9
 9  9
 10  10
J'AI TOUCHE VOTRE NAVIRE DE LIGNE
J'AI TOUCHE VOTRE NAVIRE DE LIGNE

TOUR 3
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 7,2
? 7,3
? 4,5
? 3,6
? 2,7
? 1,8
? 6,3
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 2
? 8,1
JE DISPOSE DE 7 COUPS.
 9  2
 10  1
 10  3
 4  4
 5  5
 6  6
 7  7
J'AI TOUCHE VOTRE NAVIRE DE LIGNE
J'AI TOUCHE VOTRE NAVIRE DE LIGNE
```

```
TOUR 4
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 1,1
? 1,2
? 1,3
? 1,4
? 1,5
? 1,6
? 1,7
JE DISPOSE DE 7 COUPS.
 8  3
 4  3
 3  3
 5  3
 5  4
 9  4
 8  1
```

```
TOUR 5
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 3,1
? 3,2
? 3,3
? 3,4
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 1
? 3,5
? 3,6
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 3
? 3,7
? 3,8
? 3,9
VOIS AVEZ TOUCHE MON CROISEUR.
VOUS AVEZ TOUCHE MON DESTROYER<B>.
JE DISPOSE DE 7 COUPS.
 3  4
 6  4
 8  5
 1  3
 1  4
 1  5
 1  6

TOUR 6
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 4,1
? 4,2
? 4,3
? 4,4
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 1
? 4,5
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 3
? 4,6
? 4,7
? 4,8
? 4,9
VOIS AVEZ TOUCHE MON CROISEUR.
VOUS AVEZ TOUCHE MON DESTROYER<B>.
JE DISPOSE DE 6 COUPS.
 7  10
 2  2
 1  2
 1  7
 1  8
 1  9
J'AI TOUCHE VOTRE CROISEUR

TOUR 7
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 5,1
? 5,2
? 5,3
? 5,4
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 1
? 5,5
? 5,6
? 5,7
? 5,8
JE DISPOSE DE 6 COUPS.
 1  1
 3  2
 2  1
 2  3
 2  7
 3  1

TOUR 8
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 6,1
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 2
? 6,2
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 2
? 6,3
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 2
? 7,1
? 7,2
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 3
? 7,3
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 3
? 7,4
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 1
? 8,1
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 3
? 8,2
? 8,3
? 8,4
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 1
? 8,5
? 8,6
? 8,7
? 8,8
VOUS AVEZ TOUCHE MON NAVIRE DE LIGNI
JE DISPOSE DE 6 COUPS.
 7  4
 2  4
 2  5
 2  6
 2  8
 3  7
J'AI TOUCHE VOTRE CROISEUR
```

```
TOUR 9
VOUS DISPOSEZ DE 7 COUPS.
? 9,1
? 9,2
? 9,3
? 9,4
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 1
? 9,5
? 9,6
? 9,7
? 9,8
VOUS AVEZ TOUCHE MON NAVIRE DE LIGNE.
VOUS AVEZ TOUCHE MON DESTROYER<A>.
VOUS AVEZ TOUCHE MON DESTROYER<A>.
JE DISPOSE DE 5 COUPS.
 7  5
 4  7
 6  3
 3  5
 3  6
J'AI TOUCHE VOTRE CROISEUR

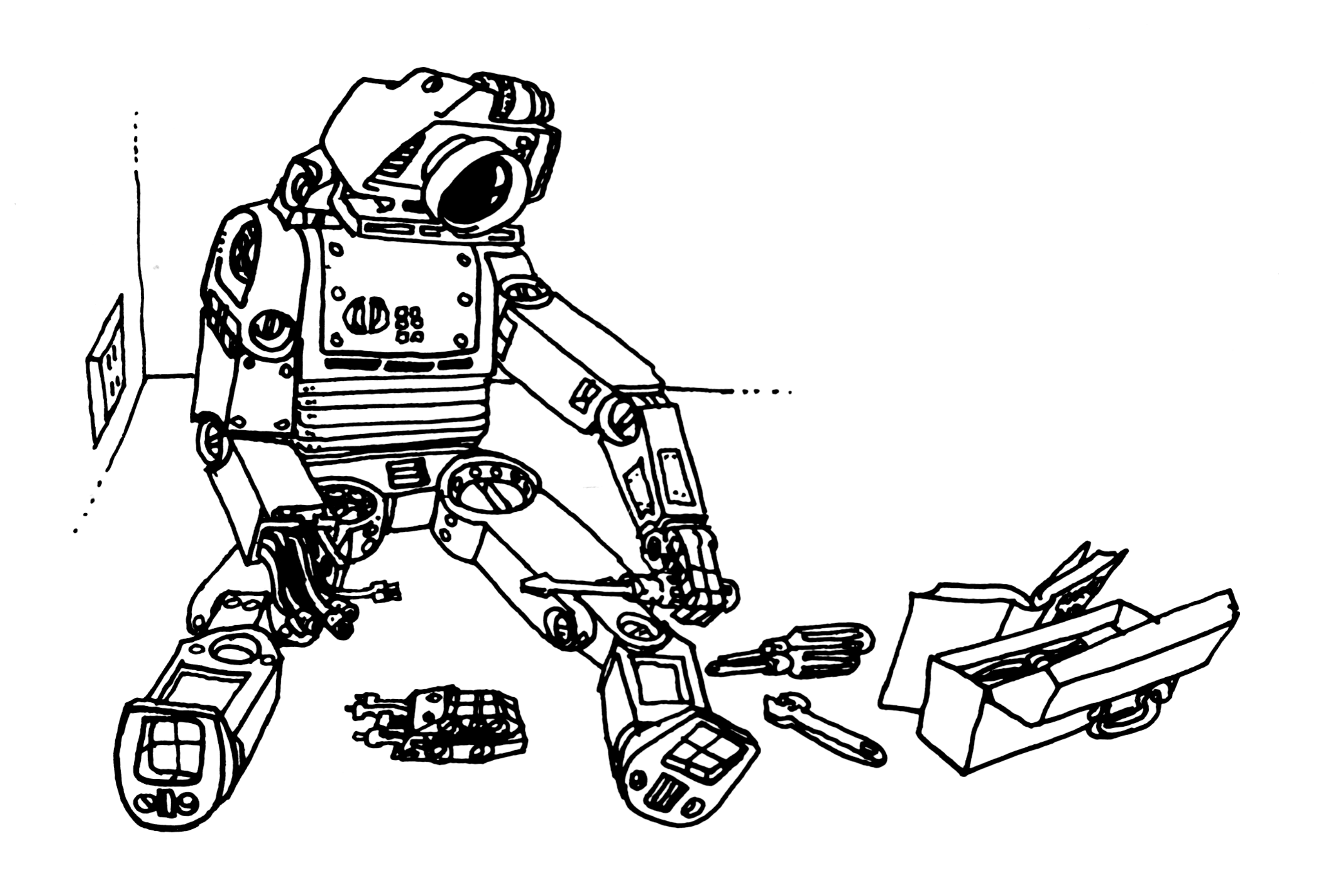
TOUR 10
VOUS DISPOSEZ DE 5 COUPS.
? 10,1
? 10,2
? 10,3
? 10,4
? 10,5
VOUS AVEZ TOUCHE MON NAVIRE DE LIGNE.
JE DISPOSE DE 2 COUPS.
 7  9
 2  9

TOUR 11
VOUS DISPOSEZ DE 5 COUPS.
? 10,6
? 10,7
? 10,8
? 10,9
? 10,10
JE DISPOSE DE 2 COUPS.
 7  2
 2  10
J'AI TOUCHE VOTRE DESTROYER<A>

TOUR 12
VOUS DISPOSEZ DE 5 COUPS.
? 1,10
? 1,9
? 1,8
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 3
? 1,7
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 4
? 1,6
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 4
? 1,5
VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR 4
? 2,10
? 2,9
? 2,8
JE DISPOSE DE 2 COUPS.
 6  1
 6  2
```

```
1000 PRINT TAB(33);"SALVO"
1010 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
1020 PRINT:PRINT:PRINT
1030 REM
1040 DIM A(10,10),B(10,10),C(7),D(7),E(12),F(12),G(12),H(12),K(10,10)
1050 Z8=0
1060 FOR W=1 TO 12
1070 E(W)=-1
1080 H(W)=-1
1090 NEXT W
1100 FOR X=1 TO 10
1110 FOR Y=1 TO 10
1120 B(X,Y)=0
1130 NEXT Y
1140 NEXT X
1150 FOR X=1 TO 12
1160 F(X)=0
1170 G(X)=0
1180 NEXT X
1190 FOR X=1 TO 10
1200 FOR Y=1 TO 10
1210 A(X,Y)=0
1220 NEXT Y
1230 NEXT X
1240 FOR K=4 TO 1 STEP -1
1250 U6=0
1260 GOSUB 2910
1270 DEF FNA(K)=(5-K)*3-2*INT(K/4)+SGN(K-1)-1
1280 DEF FNB(K)=K+INT(K/4)-SGN(K-1)
1290 IF V+V2+V*V2=0 THEN 1260
1300 IF Y+V*FNB(K)>10 THEN 1260
1310 IF Y+V*FNB(K)<1 THEN 1260
1320 IF X+V2*FNB(K)>10 THEN 1260
1330 IF X+V2*FNB(K)<1 THEN 1260
1340 U6=U6+1
1350 IF U6>25 THEN 1190
1360 FOR Z=0 TO FNB(K)
1370 F(Z+FNA(K))=X+V2*Z
1380 G(Z+FNA(K))=Y+V*Z
1390 NEXT Z
1400 U8=FNA(K)
1405 IF U8>U8+FNB(K) THEN 1460
1410 FOR Z2= U8 TO U8+FNB(K)
1415 IF U8<2 THEN 1450
1420 FOR Z3=1 TO U8-1
1430 IF SQR((F(Z3)-F(Z2))^2 + (G(Z3)-G(Z2))^2) < 3.59 THEN 1260
1440 NEXT Z3
1450 NEXT Z2
1460 FOR Z=0 TO FNB(K)
1470 A(F(Z+U8),G(Z+*cw)=.5+SGN(K-1)*(K-1.5)
1480 NEXT Z
1490 NEXT K
1500 PRINT "ENTREZ LES COORDONNEES DU..."
1510 PRINT "NAVIRE DE LIGNE"
1520 FOR X=1 TO 5
1530 INPUT Y,Z
1540 B(Y,Z)=3
1550 NEXT X
1560 PRINT "CROISEUR"
1570 FOR X=1 TO 3
1580 INPUT Y,Z
1590 B(Y,Z)=2
1600 NEXT X
1610 PRINT "DESTROYER<A>"
1620 FOR X=1 TO 2
1630 INPUT Y,Z
1640 B(Y,Z)=1
1650 NEXT X
1660 PRINT "DESTROYER<B>"
1670 FOR X=1 TO 2
1680 INPUT Y,Z
1690 B(Y,Z)=.5
1700 NEXT X
1710 PRINT "DESIREZ VOUS COMMENCER";
1720 INPUT J$
1730 IF J$<>"OU SONT VOS NAVIRES?" THEN 1890
1740 PRINT "NAVIRE DE LIGNE"
1750 FOR Z=1 TO 5
1760 PRINT F(Z);G(Z)
1770 NEXT Z
1780 PRINT "CROISEUR"
1790 PRINT F(6);G(6)
1800 PRINT F(7);G(7)
1810 PRINT F(8);G(8)
1820 PRINT "DESTROYER<A>"
1830 PRINT F(9);G(9)
1840 PRINT F(10);G(10)
1850 PRINT "DESTROYER<B>"
1860 PRINT F(11);G(11)
1870 PRINT F(12);G(12)
1880 GOTO 1710
1890 C=0
1900 PRINT "VOULEZ VOUS VOIR OU JE TIRE";
1910 INPUT K$
1920 PRINT
1930 IF J$<>"Y" THEN 2620
1940 REM*******************DEPART
1950 IF J$<>"Y" THEN 1990
1960 C=C+1
1970 PRINT
1980 PRINT "TOUR";C
1990 A=0
2000 FOR W=.5 TO 3 STEP .5
2010 FOR X=1 TO 10
2020 FOR Y=1 TO 10
2030 IF B(X,Y)=W THEN 2070
2040 NEXT Y
2050 NEXT X
2060 GOTO 2080
2070 A=A+INT(W+.5)
2080 NEXT W
2090 FOR W=1 TO 7
2100 C(W)=0
2110 D(W)=0
2120 F(W)=0
2130 G(W)=0
2140 NEXT W
2150 P3=0
2160 FOR X=1 TO 10
2170 FOR Y=1 TO 10
2180 IF A(X,Y)>10 THEN 2200
2190 P3=P3+1
2200 NEXT Y
2210 NEXT X
2220 PRINT "VOUS DISPOSEZ DE";A;"COUPS."
2230 IF P3>=A THEN 2260
2240 PRINT"VOUS DISPOSEZ DE PLUS DE COUPS QU'IL N'Y A DE CASES ENCORE VIERGES.
2250 GOTO 2890
2260 IF A<>0 THEN 2290
2270 PRINT "J'AI GAGNE."
2280 STOP
2290 FOR W=1 TO A
2300 INPUT X,Y
2310 IF X<>INT(X) THEN 2370
2320 IF X>10 THEN 2370
2330 IF X<1 THEN 2370
2340 IF Y<>INT(Y) THEN 2370
2350 IF Y>10 THEN 2370
2360 IF Y>=1 THEN 2390
2370 PRINT "INTERDIT, RECOMMENCEZ."
2380 GOTO 2300
2390 IF A(X,Y)>10 THEN 2440
2400 C(W)=X
2410 D(W)=Y
2420 NEXT W
2430 GOTO 2460
2440 PRINT "VOUS AVEZ DEJA TIRE ICI AU TOUR";A(X,Y)-10
2450 GOTO 2300
2460 FOR W=1 TO A
2470 IF A(C(W),D(W))=3 THEN 2540
2480 IF A(C(W),D(W))=2 THEN 2560
2490 IF A(C(W),D(W))=1 THEN 2580
2500 IF A(C(W),D(W))=.5 THEN 2600
2510 A(C(W),D(W))=10+C
2520 NEXT W
2530 GOTO 2620
2540 PRINT "VOUS AVEZ TOUCHE MON NAVIRE DE LIGNE."
2550 GOTO 2510
2560 PRINT "VOIS AVEZ TOUCHE MON CROISEUR."
2570 GOTO 2510
2580 PRINT "VOUS AVEZ TOUCHE MON DESTROYER<A>."
2590 GOTO 2510
2600 PRINT "VOUS AVEZ TOUCHE MON DESTROYER<B>."
2610 GOTO 2510
2620 A=0
2630 IF J$="Y" THEN 2670
2640 C=C+1
2650 PRINT
2660 PRINT "TOUR";C
2670 A=0
2680 FOR W=.5 TO 3 STEP .5
2690 FOR X=1 TO 10
2700 FOR Y=1 TO 10
2710 IF A(X,Y)=W THEN 2750
2720 NEXT Y
2730 NEXT X
2740 GOTO 2760
2750 A=A+INT(W+.5)
2760 NEXT W
2770 P3=0
2780 FOR X=1 TO 10
2790 FOR Y=1 TO 10
2800 IF A(X,Y)>10 THEN 2820
2810 P3=P3+1
2820 NEXT Y
2830 NEXT X
2840 PRINT "JE DISPOSE DE";A;"COUPS."
2850 IF P3>A THEN 2880
2860 PRINT "JE DISPOSE DE PLUS DE COUPS QU'IL N'Y A DE CASES ENCORE VIERGES."
2870 GOTO 2270
2880 IF A<>0 THEN 2960
2890 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE."
2900 STOP
2910 X=INT(RND(1)*10+1)
2920 Y=INT(RND(1)*10+1)
2930 V=INT(3*RND(1)-1)
2940 V2=INT(3*RND(1)-1)
2950 RETURN
2960 FOR W=1 TO 12
2970 IF H(W)>0 THEN 3800
```

```
2980 NEXT W
2990 REM*******************AU HASARD
3000 W=0
3010 R3=0
3020 GOSUB 2910
3030 RESTORE
3040 R2=0
3050 R3=R3+1
3060 IF R3>100 THEN 3010
3070 IF X>10 THEN 3110
3080 IF X>0 THEN 3120
3090 X=1+INT(RND(1)*2.5)
3100 GOTO 3120
3110 X=10-INT(RND(1)*2.5)
3120 IF Y>10 THEN 3160
3130 IF Y>0 THEN 3270
3140 Y=1+INT(RND(1)*2.5)
3150 GOTO 3270
3160 Y=10-INT(RND(1)*2.5)
3170 GOTO 3270
3180 F(W)=X
3190 G(W)=Y
3200 IF W=A THEN 3380
3210 IF R2=6 THEN 3030
3220 READ X1,Y1
3230 R2=R2+1
3240 DATA 1,1,-1,1,1,-3,1,1,0,2,-1,1
3250 X=X+X1
3260 Y=Y+Y1
3270 IF X>10 THEN 3210
3280 IF X<1 THEN 3210
3290 IF Y>10 THEN 3210
3300 IF Y<1 THEN 3210
3310 IF B(X,Y)>10 THEN 3210
3320 FOR Q9=1 TO W
3330 IF F(Q9)<>X THEN 3350
3340 IF G(Q9)=Y THEN 3210
3350 NEXT Q9
3360 W=W+1
3370 GOTO 3180
3380 IF KS<>"Y" THEN 3420
3390 FOR Z5=1 TO A
3400 PRINT F(Z5);G(Z5)
3410 NEXT Z5
3420 FOR W=1 TO A
3430 IF B(F(W),G(W))=3 THEN 3500
3440 IF B(F(W),G(W))=2 THEN 3520
3450 IF B(F(W),G(W))=1 THEN 3560
3460 IF B(F(W),G(W))=.5 THEN 3540
3470 B(F(W),G(W))=10+C
3480 NEXT W
3490 GOTO 1950
3500 PRINT "J'AI TOUCHE VOTRE NAVIRE DE LIGNE"
3510 GOTO 3570
3520 PRINT "J'AI TOUCHE VOTRE CROISEUR"
3530 GOTO 3570
3540 PRINT "J'AI TOUCHE VOTRE DESTROYER<B>"
3550 GOTO 3570
3560 PRINT "J'AI TOUCHE VOTRE DESTROYER<A>"
3570 FOR Q=1 TO 12
3580 IF E(Q)<>-1 THEN 3730
3590 E(Q)=10+C
3600 H(Q)=B(F(W),G(W))
3610 M3=0
3620 FOR M2=1 TO 12
3630 IF H(M2)<>H(Q) THEN 3650
3640 M3=M3+1
3650 NEXT M2
3660 IF M3<>INT(H(Q)+.5)+1+INT(INT(H(Q)+.5)/3) THEN 3470
3670 FOR M2=1 TO 12
3680 IF H(M2)<>H(Q) THEN 3710
3690 E(M2)=-1
3700 H(M2)=-1
3710 NEXT M2
3720 GOTO 3470
3730 NEXT Q
3740 PRINT "ARRET DU PROGRAMME:"
3750 FOR Q=1 TO 12
3760 PRINT "E(";Q;") =";E(Q)
3770 PRINT "H(";Q;") =";H(Q)
3780 NEXT Q
3790 STOP
3800 REM***********************UTILISATIONTABLEAUE
3810 FOR R=1 TO 10
3820 FOR S=1 TO 10
3830 K(R,S)=0
3840 NEXT S
3850 NEXT R
3860 FOR U=1 TO 12
3870 IF E(U)<10 THEN 4020
3880 FOR R=1 TO 10
3890 FOR S=1 TO 10
3900 IF B(R,S)<10 THEN 3930
3910 K(R,S)=-10000000#
3920 GOTO 4000
3930 FOR M=SGN(1-R) TO SGN(10-R)
3940 FOR N=SGN(1-S) TO SGN(10-S)
3950 IF N+M+N*M=0 THEN 3980
3960 IF B(R+M,S+N)<>E(U) THEN 3980
3970 K(R,S)=K(R,S)+E(U)-S*INT(H(U)+.5)
3980 NEXT N
3990 NEXT M
4000 NEXT S
4010 NEXT R
4020 NEXT U
4030 FOR R=1 TO A
4040 F(R)=R
4050 G(R)=R
4060 NEXT R
4070 FOR R=1 TO 10
4080 FOR S=1 TO 10
4090 Q9=1
4100 FOR M=1 TO A
4110 IF K(F(M),G(M))>=K(F(Q9),G(Q9)) THEN 4130
4120 Q9=M
4130 NEXT M
4131 IF R>A THEN 4140
4132 IF R=S THEN 4210
4140 IF K(R,S)<K(F(Q9),G(Q9)) THEN 4210
4150 FOR M=1 TO A
4160 IF F(M)<>R THEN 4190
4170 IF G(M)=S THEN 4210
4180 NEXT M
4190 F(Q9)=R
4200 G(Q9)=S
4210 NEXT S
4220 NEXT R
4230 GOTO 3380
4240 END
```

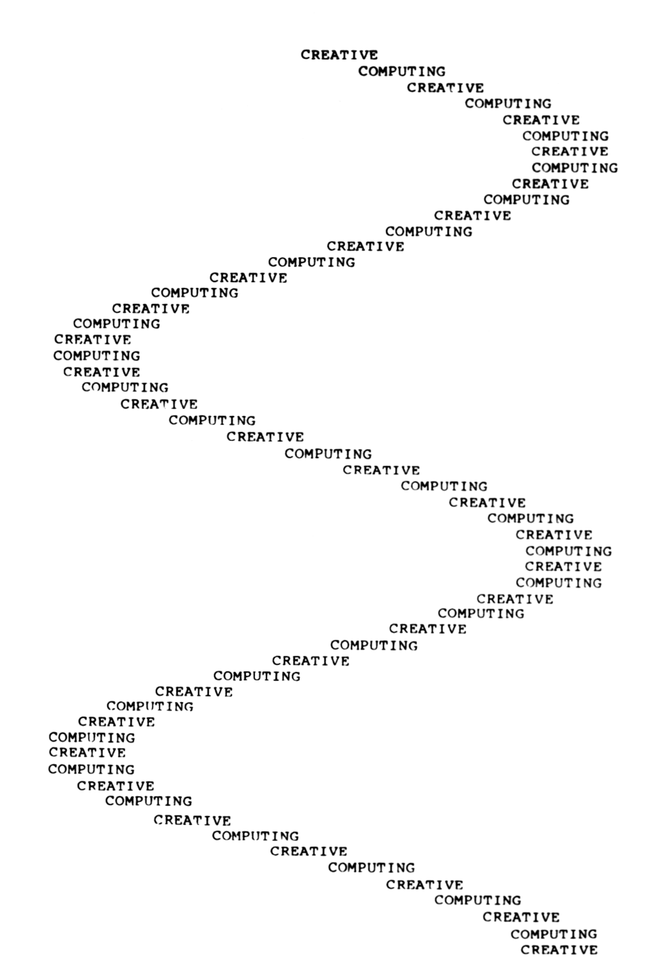


Sine Wave

Etes-vous déjà allé à une démonstration d'ordinateur et vu un groupe de terminaux vidéo, attendant désespérément que quelqu'un leur fasse une démo. C'est à un de ces moments, lorsque j'étais à DEC, que j'ai décidé qu'il fallait leur donner un peu d'animation. Et pourquoi pas tracer avec des mots plutôt qu'avec les X habituels ? C'est ainsi que SINE WAVE est né et vit dans des douzaines de versions différentes. Au moins, les terminaux vidéo ne paraissent plus sans vie à présent.

```
10 PRINT TAB(30);"SINE WAVE"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT
40 REM ARQUABLE PROGRAMME DE DAVID AHL
50 B=0
100 REM DEBUT GRANDE BOUCLE
110 FOR T=0 TO 40 STEP .25
120 A=INT(26+25*SIN(T))
130 PRINT TAB(A);
140 IF B=1 THEN 180
150 PRINT "CREATIVE"
160 B=1
170 GOTO 200
180 PRINT "COMPUTING"
190 B=0
200 NEXT T
999 END
```

```
                              SINE WAVE
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY
```




```
                                                 COMPUTING
                                                CREATIVE
                                             COMPUTING
                                         CREATIVE
                                    COMPUTING
                              CREATIVE
                       COMPUTING
                 CREATIVE
            COMPUTING
       CREATIVE
   COMPUTING
CREATIVE
COMPUTING
CREATIVE
  COMPUTING
      CREATIVE
          COMPUTING
                CREATIVE
                      COMPUTING
                            CREATIVE
                                  COMPUTING
                                        CREATIVE
                                            COMPUTING
                                               CREATIVE
                                                 COMPUTING
                                                 CREATIVE
                                                COMPUTING
                                             CREATIVE
                                         COMPUTING
                                    CREATIVE
                              COMPUTING
                        CREATIVE
                  COMPUTING
            CREATIVE
       COMPUTING
   CREATIVE
 COMPUTING
CREATIVE
COMPUTING
  CREATIVE
     COMPUTING
          CREATIVE
               COMPUTING
                     CREATIVE
                           COMPUTING
                                 CREATIVE
                                       COMPUTING
                                            CREATIVE
                                               COMPUTING
                                                 CREATIVE
                                                 COMPUTING
                                                CREATIVE
                                              COMPUTING
                                          CREATIVE
                                     COMPUTING
                               CREATIVE
                         COMPUTING
                   CREATIVE
             COMPUTING
        CREATIVE
    COMPUTING
 CREATIVE
COMPUTING
CREATIVE
  COMPUTING
     CREATIVE
         COMPUTING
              CREATIVE
                    COMPUTING
                           CREATIVE
                                 COMPUTING
                                      CREATIVE
                                           COMPUTING
                                               CREATIVE
                                                 COMPUTING
                                                 CREATIVE
                                                 COMPUTING
                                              CREATIVE
                                           COMPUTING
                                      CREATIVE
                                COMPUTING
                          CREATIVE
                    COMPUTING
              CREATIVE
         COMPUTING
    CREATIVE
 COMPUTING
CREATIVE
COMPUTING
 CREATIVE
    COMPUTING
        CREATIVE
              COMPUTING
                    CREATIVE
                          COMPUTING
                                CREATIVE
                                      COMPUTING
                                          CREATIVE
                                              COMPUTING
                                                 CREATIVE
                                                 COMPUTING
                                                 CREATIVE
                                               COMPUTING
                                           CREATIVE
```

Slalom

Ce jeu simule un slalom comportant de une à 25 portes. L'utilisateur choisit le nombre de portes et a le contrôle sur la vitesse de sa course.

Si vous n'êtes pas skieur, vous avez ici la chance d'essayer avec un risque minimal. Si vous êtes skieur, il y a de quoi lancer vos jambes.

SLALOM a été écrit par J. Panek, lorsqu'il était étudiant à Dartmouth College.

```
                         SLALOM
           CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


COMBIEN DE PORTES Y A T-IL DANS CETTE COURSE (1 TO 25)? 12

TAPEZ "INS" POUR LES INSTRUCTIONS
TAPEZ "MAX" POUR LES VITESSES MAXI APPROCHEES
TAPEZ "RUN" POUR COMMENCER LA COURSE
COMMANDE--? INS

***  C'EST LE SLALOM GEANT DES JEUX OLYMPIQUES D'HIVER DE 1976
VOUS ETES L' ESPOIR DE L'EQUIPE AMERICAINE POUR UNE MEDAILLE D'OR.

     0--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ CONNAITRE LE TEMPS DEJA MIS
     1--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER NETTEMENT PLUS VITE
     2--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER UN PEU PLUS VITE
     3--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER A PEINE PLUS VITE
     4--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ GARDER LA MEME VITESSE
     5--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER A PEINE PLUS LENTEMENT
     6--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER UN PEU PLUS LENTEMENT
     7--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER NETTEMENT PLUS LENTEMENT
     8--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ TRICHER EN SAUTANT UNE PORTE

 CES OPTIONS DOIVENT ETRE UTILISEES QUAND L'ORDINATEUR DEMANDE:

OPTION?

                BONNE CHANCE,

COMMANDE--? MAX
PORTE  MAX
 No    M.P.H.
----------
 1     14
 2     18
 3     26
 4     29
 5     18
 6     25
 7     28
 8     32
 9     29
 10     20
 11     29
 12     29
```

```
COMMANDE--? RUN
JUGEZ VOUS COMME SKIEUR, (1-MINABLE, 3-SUPER)? 2
LE STARTER COMPTE A REBOURS...5...4...3...2...1...GO!

C'EST PARTI!

VOICI LA PORTE NR 1
 11 M.P.H.
OPTION? 3
 12 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 2
 12 M.P.H.
OPTION? 2
 15 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 3
 15 M.P.H.
OPTION? 2
 19 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 4
 19 M.P.H.
OPTION? 5
 18 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 5
 18 M.P.H.
OPTION? 4
 18 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 6
 18 M.P.H.
OPTION? 1
 26 M.P.H.
VOUS AVEZ DEPASSE LA VITESSE LIMITE ET ARRACHE UN FANION!
VOUS AVEZ MIS 44.9845 SECONDES
VOULEZ VOUS COURIR DE NOUVEAU? Y
LE STARTER COMPTE A REBOURS...5...4...3...2...1...GO!

C'EST PARTI!

VOICI LA PORTE NR 1
 17 M.P.H.
OPTION? 6
 13 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 2
 13 M.P.H.
OPTION? 2
 16 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 3
 16 M.P.H.
OPTION? 1
 25 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 4
 25 M.P.H.
OPTION? 3
 26 M.P.H.
VOUS AVEZ DEPASSE LA VITESSE MAXI ET AVEZ PASSE LA PORTE!

VOICI LA PORTE NR 5
 26 M.P.H.
OPTION? 7
 21 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 6
 21 M.P.H.
OPTION? 4
 21 M.P.H.

VOICI LA PORTE NR 7
 21 M.P.H.
OPTION? 3
 24 M.P.H.
VOUS AVEZ DEPASSE LA VITESSE MAXI ET AVEZ PASSE LA PORTE!
```

```
10 PRINT TAB(33);"SLALOM"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
310 PRINT "COMBIEN DE PORTES Y A T-IL DANS CETTE COURSE (1 TO 25)";
320 INPUT V
330 IF V>25 THEN 360
340 IF V<1 THEN 390
350 GOTO 1440
360 PRINT "LA LIMITE EST 25"
370 LET V=25
380 GOTO 1440
390 PRINT "RECOMMENCEZ,"
400 GOTO 310
410 PRINT "JUGEZ VOUS COMME SKIEUR, (1-MINABLE, 3-SUPER)";
420 INPUT A
430 IF A<1 THEN 460
440 IF A>3 THEN 460
450 GOTO 480
460 PRINT "LES LIMITES SONT 1-3"
470 GOTO410
480 PRINT "LE STARTER COMPTE A REBOURS...5...4...3...2...1...GO!"
490 REM
500 LET T=0
510 LET S=INT(RND(1)*(18-9)+9)
520 PRINT
525 PRINT "C'EST PARTI!"
530 FOR O=1 TO V
540    READ Q
550 PRINT
555 PRINT "VOICI LA PORTE NR";STR$(O)
560    PRINT S;"M.P.H."
570    LET S1=S
580    PRINT "OPTION";
590    INPUT O1
600    IF O1=0 THEN 970
610   IF O1>8 THEN 1420
620    IF O1<1 THEN 1420
630    GOSUB 990
640    IF S<7 THEN 1390
650    LET T=T+(Q-S+1)
660    IF S>Q THEN 1630
670 NEXT O
680 PRINT "VOUS AVEZ MIS ";(T+RND(1));"SECONDES"
690 LET M=T
700 LET M=M/V
710 IF M<1.5-(A*.1) THEN 1650
720 IF M<2.9-(A*.1) THEN 1680
730 IF M<4.4-(A*.01) THEN 1710
740 PRINT "VOULEZ VOUS COURIR DE NOUVEAU";
750 INPUT B$
760 REM
770 IF B$="N" THEN 1740
780 IF B$="Y" THEN 480
790 PRINT "TAPEZ 'Y' OU 'N', JE VOUS PRIE"
800 GOTO 740
810 STOP
820 PRINT
825 PRINT "***  C'EST LE SLALOM GEANT DES JEUX OLYMPIQUES D'HIVER DE 1976"
830 PRINT "VOUS ETES L' ESPOIR DE L'EQUIPE AMERICAINE POUR UNE MEDAILLE D'OR."
840 PRINT
845 PRINT "      0--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ CONNAITRE LE TEMPS DEJA MIS"
850 PRINT "      1--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER NETTEMENT PLUS VITE"
860 PRINT "      2--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER UN PEU PLUS VITE"
870 PRINT "      3--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER A PEINE PLUS VITE"
880 PRINT "      4--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ GARDER LA MEME VITESSE"
890 PRINT "      5--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER A PEINE PLUS LENTEMENT"
900 PRINT "      6--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER UN PEU PLUS LENTEMENT"
910 PRINT "      7--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ ALLER NETTEMENT PLUS LENTEMENT"
920 PRINT "      8--TAPEZ CECI SI VOUS VOULEZ TRICHER EN SAUTANT UNE PORTE"
930 PRINT
935 PRINT " CES OPTIONS DOIVENT ETRE UTILISEES QUAND L'ORDINATEUR DEMANDE:"
940 PRINT
945 PRINT "OPTION?"
950 PRINT
955 PRINT "                    BONNE CHANCE,"
957 PRINT
960 GOTO 1470
970 PRINT "VOUS AVEZ MIS";(T+RND(1));"SECONDES"
980 GOTO 580
990 ON O1 GOTO 1130,1010,1170,1080,1190,1100,1150,1210
1000 STOP
1010 LET S=S+INT(RND(1)*(5-3)+3)
1020 PRINT S;"M.P.H."
1030 IF S>Q THEN 1290
1040 IF S>Q-1 THEN 1060
1050 RETURN
1060 PRINT "C'EST PASSE PRES!"
1070 RETURN
1080 PRINT S;"M.P.H."
1090 GOTO 1030
1100 LET S=S-INT(RND(1)*(5-3)+3)
1110 PRINT S;"M.P.H."
1120 GOTO 1030
1130 LET S=S+INT(RND(1)*(10-5)+5)
1140 GOTO 1080
1150 LET S=S-INT(RND(1)*(10-5)+5)
1160 GOTO 1110
1170 LET S=S+INT(RND(1)*(4-1)+1)
1180 GOTO 1110
1190 LET S=S-INT(RND(1)*(4-1)+1)
1200 GOTO 1110
1210 PRINT "***TRCHEUR"
1220 IF RND(1)<.7 THEN 1260
1230 PRINT "VOUS Y ETES ARRIVE!"
1240 LET T=T+1.5
1250 RETURN
1260 PRINT "UN OFFICIEL VOUS A PRIS LA MAIN DANS LE SAC!"
1270 PRINT "VOUS AVEZ MIS";(T+RND(1));"SECONDES"
1280 GOTO 740
1290 IF RND(1)<((S-Q)*.1)+.2 THEN 1320
1300 PRINT "VOUS AVEZ DEPASSE LA VITESSE MAXI ET AVEZ PASSE LA PORTE!"
1310 RETURN
1320 PRINT "VOUS AVEZ DEPASSE LA VITESSE LIMITE ET ";
1330 IF RND(1)<.5 THEN 1370
1340 PRINT "AVEZ RATE!"
1350 PRINT "VOUS AVEZ MIS";(T+RND(1));"SECONDES"
1360 GOTO 740
1370 PRINT "ARRACHE UN FANION!"
1380 GOTO 1350
1390 PRINT "SOYONS REALISTES, OK?  FAISONS DEMI-TOUR ET RECOMMENCONS..."
1400 LET S=S1
1410 GOTO 550
1420 PRINT "QUOI?"
1430 GOTO 580
1440 PRINT
1445 PRINT "TAPEZ ";CHR$(34);"INS";CHR$(34);" POUR LES INSTRUCTIONS"
1450 PRINT"TAPEZ ";CHR$(34);"MAX";CHR$(34);" POUR LES VITESSES MAXI APPROCHEES"
1460 PRINT "TAPEZ ";CHR$(34);"RUN";CHR$(34);" POUR COMMENCER LA COURSE"
1470 PRINT "COMMANDE--";
1480 INPUT A$
1490 REM
1500 IF A$="INS" THEN 820
1510 IF A$="MAX" THEN 1550
1520 IF A$="RUN" THEN 410
1530 PRINT CHR$(34);A$;CHR$(34);" EST UNE COMMANDE NON VALIDE--RECOMMENCEZ";
1540 GOTO 1480
1550 PRINT "PORTE  MAX"
1560 PRINT " No   M.P.H."
1570 PRINT"----------"
1580 FOR B=1 TO V
1590    READ Q
1600    PRINT B;"  ";Q
1610 NEXT B
1620 GOTO 1470
1630 LET T=T+.5
1640 GOTO 670
1650 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE UNE MEDAILLE D'OR!"
1660 LET G(1)=G(1)+1
1670 GOTO 1730
1680 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE UNE MEDAILLE D'ARGENT"
1690 LET S(1)=S(1)+1
1700 GOTO 1730
1710 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE UNE MEDAILLE DE BRONZE"
1720 LET B(1)=B(1)+1
1730 GOTO 740
1740 PRINT "MERCI POUR LA COURSE"
1750 IF G(1)<1 THEN 1770
1760 PRINT "MEDAILLES D'OR:";G(1)
1770 IF S(1)<1 THEN 1790
1780 PRINT "MEDAILLES D'ARGENT:";S(1)
1790 IF B(1)<1 THEN 1830
1800 PRINT "MEDAILLES DE BRONZE:";B(1)
1810 DATA 14,18,26,29,18,25,28,32,29,20,29,29,25,21,26,29,20,21,20
1820 DATA 18,26,25,33,31,22
1830 END
```

Slots

La machine à sous ou le bandit à un bras est un appareil mécanique qui absorbe des pièces autant que vous pouvez lui en donner. Après avoir inséré une pièce, vous tirez une manette qui actionne trois rouleaux tournants indépendants. Si le rouleau s'arrête sur certains symboles apparaissant sur la ligne de gains, vous obtiendrez une certaine solde. La machine à sous originale, appelée « Liberty Bell », fut inventée en 1895 par Charles Fey à San Francisco. Fey refusa de vendre ou de louer les droits de fabrication, aussi H. S. Mills à Chicago en construisit une similaire mais plus perfectionnée, inactive appelée « Operators Bell ». Cette dernière a survécu jusqu'à ce jour, presque sans changement.

Sur l'« Operators Bell » et d'autres machines à sous standard, il y a 20 symboles sur chaque roue mais ils ne sont pas également distribués entre les objets (cerises, barres, pommes, etc.). Des 8 000 combinaisons possibles, la chance de gain (pour le joueur) est de 7,049 % soit 89 $ 11 pour chaque mise de 100 $, ce qui constitue l'espérance de gain la plus basse de tous les jeux de casinos.

Dans ce programme, la possibilité de gain est beaucoup plus libérale; elle apparaît en faveur du joueur par 11 %, c'est-à-dire une espérance de gain de 111 $ pour chaque mise de 100 $.

Le programme à l'origine a été écrit par Fred Mirabelle et Bob Harper.

```
                              SLOTS
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES DANS LE CASINO 'H&M', FACE A L'UN DE NOS BANDITS
A UN BRAS (MACHINE A SOUS).  MISES DE 1$ A 100$.
POUR TIRER SUR LE BRAS, APPUYER SUR 'RETURN' APRES AVOIR MISE.

VOTRE MISE? 5


CLOCHE CLOCHE CLOCHE

**SUPER-DOLLAR**
VOUS GAGNEZ!
VOUS ETES A 55 $
VOUS REJOUEZ? Y

VOTRE MISE? 10


CITRON BARRE PRUNE

VOUS AVEZ PERDU.
VOUS ETES A 45 $
VOUS REJOUEZ? Y

VOTRE MISE? 50


ORANGE ORANGE CERISE

DOUBLE!!
VOUS AVEZ GAGNE!
VOUS ETES A 195 $
VOUS REJOUEZ? Y

VOTRE MISE? 100


CERISE PRUNE BARRE

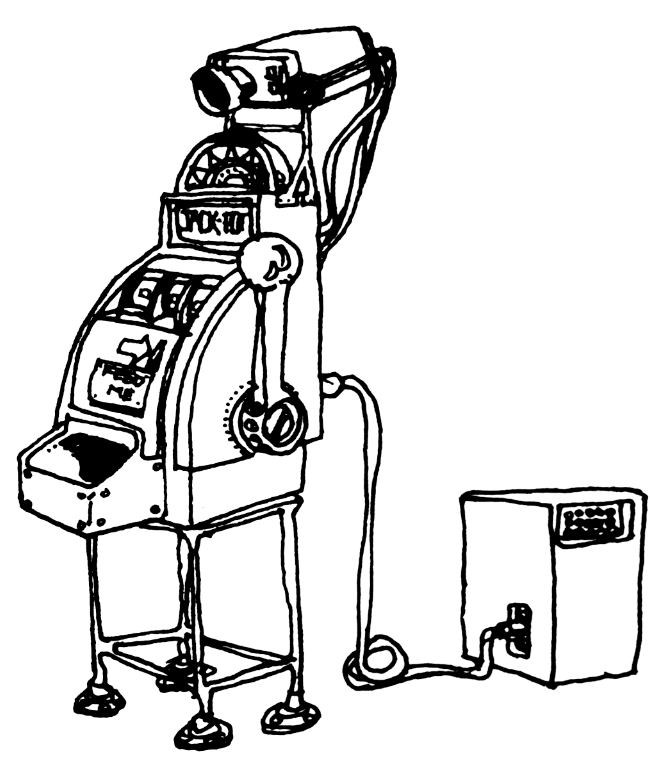
VOUS AVEZ PERDU.
VOUS ETES A 95 $
VOUS REJOUEZ? Y

VOTRE MISE? 5


CERISE BARRE CERISE

VOUS AVEZ PERDU.
VOUS ETES A 90 $
VOUS REJOUEZ? N

ALLEZ TOUCHER VOS GAINS A LA CAISSE DU 'H&M'.
Ok
```



```
10 PRINT TAB(30);"SLOTS"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 REM
110 REM CE PROGRAMME SIMULE UNE MACHINE A SOUS
120 PRINT "VOUS ETES DANS LE CASINO 'H&M', FACE A L'UN DE NOS BANDITS"
130 PRINT "A UN BRAS (MACHINE A SOUS).  MISES DE 1$ A 100$."
140 PRINT "POUR TIRER SUR LE BRAS, APPUYER SUR 'RETURN' APRES AVOIR MISE."
150 LET P=0
160 PRINT:PRINT "VOTRE MISE";
170 INPUT M
180 IF M>100 THEN 860
190 IF M<1 THEN 880
200 M=INT(M)
210 GOSUB 1270
220 PRINT
230 LET X=INT(6*RND(1)+1)
240 LET Y=INT(6*RND(1)+1)
250 LET Z=INT(6*RND(1)+1)
260 PRINT
270 ON X GOTO 910,930,950,970,990,1010
330 ON Y GOTO 1030,1050,1070,1090,1110,1130
390 ON Z GOTO 1150,1170,1190,1210,1230,1250
450 IF X=Y THEN 600
460 IF X=Z THEN 630
470 IF Y=Z THEN 650
480 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ PERDU."
500 LET P=P-M
510 PRINT "VOUS ETES A"P"$"
520 PRINT "VOUS REJOUEZ";
530 INPUT A$
540 IF LEFT$(A$,1)="Y" THEN 160
550 PRINT
560 IF P<0 THEN 670
570 IF P=0 THEN 690
580 IF P>0 THEN 710
590 GOTO 1350
600 IF Y=Z THEN 730
610 IF Y=1 THEN 820
620 GOTO 1341
630 IF Z=1 THEN 820
640 GOTO 470
650 IF Z=1 THEN 820
660 GOTO 1341
670 PRINT "PAYEZ VOS DETTES!  LAISSEZ VOTRE ARGENT SUR LE TERMINAL, S.V.P."
680 GOTO 1350
690 PRINT "HEY, VOUS VOUS EN TIREZ A ZERO."
700 GOTO 1350
710 PRINT "ALLEZ TOUCHER VOS GAINS A LA CAISSE DU 'H&M'."
720 GOTO 1350
730 IF Z=1 THEN 780
740 PRINT:PRINT "**SUPER-DOLLAR**"
750 PRINT "VOUS GAGNEZ!"
760 P=(((10*M)+M)+P)
770 GOTO 510
780 PRINT:PRINT "***GROS LOT (JACKPOT)**"
790 PRINT "VOUS GAGNEZ!"
800 P=(((100*M)+M)+P)
810 GOTO 510
820 PRINT:PRINT "*DOUBLE BARRE*"
830 PRINT "VOUS GAGNEZ!"
840 P=(((5*M)+M)+P)
850 GOTO 510
860 PRINT "LA LIMITE DE LA MAISON EST DE 100$"
870 GOTO 160
880 PRINT "LA MISE MINIMUM EST 1$"
890 GOTO 160
900 GOTO 220
910 PRINT "BARRE";:GOSUB 1310
920 GOTO 330
930 PRINT "CLOCHE";:GOSUB 1310
940 GOTO 330
950 PRINT "ORANGE";:GOSUB 1310
960 GOTO 330
970 PRINT "CITRON";:GOSUB 1310
980 GOTO 330
990 PRINT "PRUNE";:GOSUB 1310
1000 GOTO 330
1010 PRINT "CERISE";:GOSUB 1310
1020 GOTO 330
1030 PRINT " BARRE";:GOSUB 1310
1040 GOTO 390
1050 PRINT " CLOCHE";:GOSUB 1310
1060 GOTO 390
1070 PRINT " ORANGE";:GOSUB 1310
1080 GOTO 390
1090 PRINT " CITRON";:GOSUB 1310
1100 GOTO 390
1110 PRINT " PRUNE";:GOSUB 1310
1120 GOTO 390
1130 PRINT " CERISE";:GOSUB 1310
1140 GOTO 390
1150 PRINT " BARRE"
1160 GOTO 450
1170 PRINT " CLOCHE"
1180 GOTO 450
1190 PRINT " ORANGE"
1200 GOTO 450
1210 PRINT " CITRON"
1220 GOTO 450
1230 PRINT " PRUNE"
1240 GOTO 450
1250 PRINT " CERISE"
1260 GOTO 450
1270 FOR Q4=1 TO 10
1280 PRINT CHR$(7);
1290 NEXT Q4
1300 RETURN
1310 FOR T8=1 TO 5
1320 PRINT CHR$(7);
1330 NEXT T8
1340 RETURN
1341 PRINT:PRINT "DOUBLE!!"
1342 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE!"
1343 P=(((2*M)+M)+P)
1344 GOTO 510
1350 REM
9999 END
```

Splat

SPLAT simule un saut en parachute dans lequel vous essayez d'ouvrir votre parachute au tout dernier moment, sans vous aplatir et faire « splat » ! Vous pouvez choisir votre propre vitesse limite ou en laisser le choix à l'ordinateur. Vous pouvez aussi choisir l'accélération due à la pesanteur ou encore une fois laisser l'ordinateur le faire, auquel cas, vous pourriez bien vous retrouver sur une des huit planètes (sauf Neptune), la lune ou le soleil.

Puis l'ordinateur vous donne l'altitude de laquelle vous sautez et vous demande de régler le chrono pour votre chute libre. Il divise ensuite votre temps de chute libre en 8 intervalles et vous donne les rapports de votre progression lors de votre descente. L'ordinateur garde aussi la trace de tous les sauts précédents dans le tableau A et vous permet de comparer avec tous les sauts réussis précédemment. Si vous voulez rappeler l'information des exécutions précédentes, vous devrez stocker le tableau A sur un fichier disque ou une bande et le lire avant chaque exécution.

John Yegge a créé ce programme quand il était à Oak Ridge Associated Universities.

```
                              SPLAT
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



BIENVENU A 'SPLAT' -- LE JEU SIMULE UN SAUT EN PARACHUTE
ESSAYEZ D'OUVRIR VOTRE PEPIN AU TOUT DERNIER MOMEMT SANS CEPENDANT
VOUS APLATIR ET FAIRE 'SPLAT'.


 VOUS CHOISISSEZ VOTRE PROPRE VITESSE LIMITE (Y OU N)? N
OK.  VITESSE LIMITE = 305 MI/HR
DESIREZ VOUS CHOISIR L'ACCELERATION DUE A LA PESANTEUR (Y OU N)? N
OK. VOUS ETES SUR MERCURE. ACCELERATION=12.2 PIEDS/SEC/SEC

    ALTITUDE          = 3206 PIEDS
    VIT. LIMITE       = 447.333 PIEDS/SEC +-5%
    ACCELERATION      = 12.2 PIEDS/SEC/SEC +-5%
REGLEZ LE CHRONO POUR VOTRE CHUTE LIBRE.
COMBIEN DE SECONDES? 16
ON Y VA.

TEMPS (SEC)    DIST RESTANTE (PIEDS)
===========    =====================
 0              3206
 2              3181.24
 4              3106.98
 6              2983.2
 8              2809.9
 10             2587.1
 12             2314.79
 14             1992.96
 16             1621.62
PARACHUTE OUVERT
STUPEFIANT!!! PAS MAL POUR VOTRE 1ER SAUT REUSSI!!!
DESIREZ VOUS REJOUER? Y


 VOUS CHOISISSEZ VOTRE PROPRE VITESSE LIMITE (Y OU N)? Y
QUELLE VITESSE LIMITE (MI/HR)? 120
DESIREZ VOUS C  ISIR L'ACCELERATION DUE A LA PESANTEUR (Y OU N)? Y
QUELLE ACCELERA ION (PIEDS/SEC/SEC)? 30

    ALTITUDE          = 4274 PIEDS
    VIT. LIMITE       = 176 PIEDS/SEC +-5%
    ACCELERATION      = 30 PIEDS/SEC/SEC +-5%
REGLEZ LE CHRONO POUR VOTRE CHUTE LIBRE.
COMBIEN DE SECONDES? 25
ON Y VA.

TEMPS (SEC)    DIST RESTANTE (PIEDS)
===========    =====================
 0              4274
 3.125          4122.24
VITESSE LIMITE ATTEINTE A T PLUS 5.68616 SECONDS
 6.25           3671.9
 9.375          3119.61
 12.5           2567.33
 15.625         2015.05
 18.75          1462.77
 21.875         910.489
 25             358.208
PARACHUTE OUVERT
STUPEFIANT!!! PAS MAL POUR VOTRE 2EME SAUT REUSSI!!!
DESIREZ VOUS REJOUER? Y


 VOUS CHOISISSEZ VOTRE PROPRE VITESSE LIMITE (Y OU N)? N
OK.  VITESSE LIMITE = 1 MI/HR
DESIREZ VOUS CHOISIR L'ACCELERATION DUE A LA PESANTEUR (Y OU N)? N
VOUS VOICI SUR NEPTUNE. ACCELERATION=39.6 PIEDS/SEC/SEC

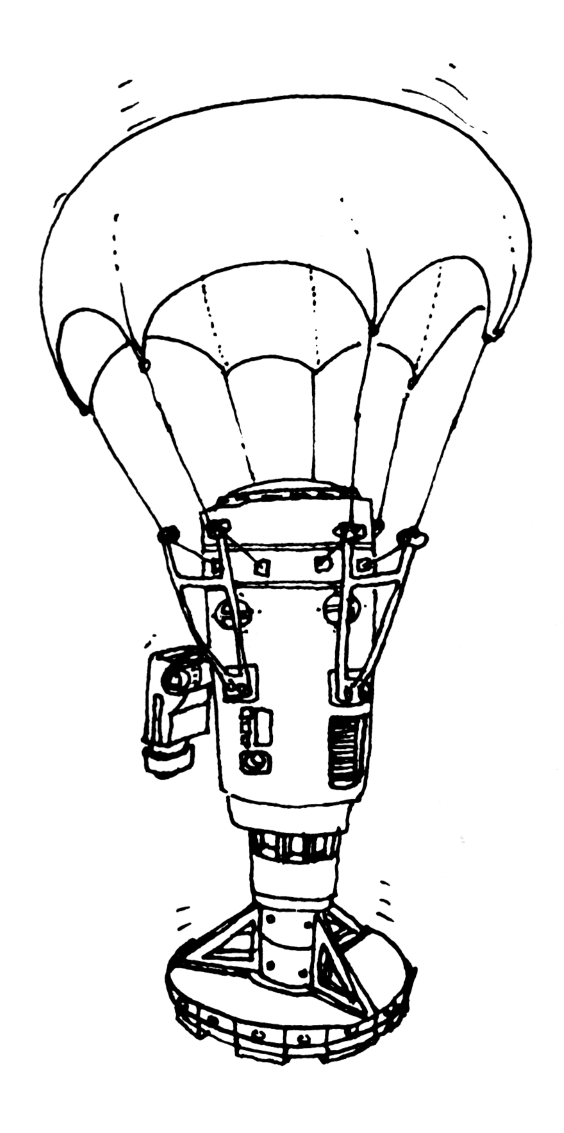
    ALTITUDE          = 9725 PIEDS
    VIT. LIMITE       = 1.46667 PIEDS/SEC +-5%
    ACCELERATION      = 39.6 PIEDS/SEC/SEC +-5%
REGLEZ LE CHRONO POUR VOTRE CHUTE LIBRE.
COMBIEN DE SECONDES? 56
ON Y VA.

TEMPS (SEC)    DIST RESTANTE (PIEDS)
===========    =====================
 0              9725
VITESSE LIMITE ATTEINTE A T PLUS .0385287 SECONDS
 7              9714.29
 14             9703.56
 21             9692.82
 28             9682.08
 35             9671.35
 42             9660.61
 49             9649.87
 56             9639.14
PARACHUTE OUVERT
STUPEFIANT!!! PAS MAL POUR VOTRE 3EME SAUT REUSSI!!!
DESIREZ VOUS REJOUER? Y


 VOUS CHOISISSEZ VOTRE PROPRE VITESSE LIMITE (Y OU N)? N
OK.  VITESSE LIMITE = 907 MI/HR
DESIREZ VOUS CHOISIR L'ACCELERATION DUE A LA PESANTEUR (Y OU N)? N
VOUS VOILA SUR JUPITER. ACCELERATION=85.2 PIEDS/SEC/SEC

    ALTITUDE          = 8368 PIEDS
    VIT. LIMITE       = 1330.27 PIEDS/SEC +-5%
    ACCELERATION      = 85.2 PIEDS/SEC/SEC +-5%
REGLEZ LE CHRONO POUR VOTRE CHUTE LIBRE.
COMBIEN DE SECONDES? 35
ON Y VA.

TEMPS (SEC)    DIST RESTANTE (PIEDS)
===========    =====================
 0              8368
 4.375          7547.07
 8.75           5084.3
 13.125         979.668
VITESSE LIMITE ATTEINTE A T PLUS 15.4998 SECONDS
 14.0438        SPLAT
MANGE LES PISSENLITS PAR LA RACINE.
JE VAIS VOUS DONNER UNE AUTRE CHANCE.
DESIREZ VOUS REJOUER? N
S'IL VOUS PLAIT? N
```



```
10 PRINT TAB(33);"SPLAT"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
50 DIM A(42)
95 PRINT "BIENVENU A 'SPLAT' -- LE JEU SIMULE UN SAUT EN PARACHUTE"
96 PRINT "ESSAYEZ D'OUVRIR VOTRE PEPIN AU TOUT DERNIER MOMEMT SANS CEPENDANT"
97 PRINT "VOUS APLATIR ET FAIRE 'SPLAT'."
118 PRINT:PRINT:D1=0:V=0:A=0:N=0:M=0:D1=INT(9001*RND(1)+1000)
119 PRINT" VOUS CHOISISSEZ VOTRE PROPRE VITESSE LIMITE (Y OU N)";:INPUT A1$
120 IF A1$="N" GOTO 128
121 IF A1$<>"Y" THEN PRINT "Y OU N";:INPUT A1$:GOTO 120
123 PRINT "QUELLE VITESSE LIMITE (MI/HR)";:INPUT V1
125 V1=V1*(5280/3600):V=V1+((V1*RND(1))/20)-((V1*RND(1))/20):GOTO 135
128 V1=INT(1000*RND(1))
130 PRINT "OK.  VITESSE LIMITE ="V1"MI/HR"
131 V1=V1*(5280/3600):V=V1+((V1*RND(1))/20)-((V1*RND(1))/20)
135  PRINT "DESIREZ VOUS CHOISIR L'ACCELERATION DUE A LA PESANTEUR (Y OU N)";
136 INPUT B1$
140 IF B1$="N" THEN 150
141 IF B1$<>"Y" THEN PRINT "Y OU N";:INPUT B1$:GOTO 140
143 PRINT "QUELLE ACCELERATION (PIEDS/SEC/SEC)";:INPUT A2
145 A=A2+((A2*RND(1))/20)-((A2*RND(1))/20):GOTO 205
150 ON INT(1+(10*RND(1))) GOTO 151,152,153,154,155,156,157,158,159,160
151 PRINT"OK. VOUS ETES SUR MERCURE. ACCELERATION=12.2 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 161
152 PRINT"TB. VOUS ETES SUR VENUS. ACCELERATION=28.3 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 162
153 PRINT"VOUS ETES SUR TERRE. ACCELERATION=32.16 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 163
154 PRINT"VOUS VOICI SUR LA LUNE. ACCELERATION=5.15 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 164
155 PRINT"OK. VOUS ETES SUR MARS. ACCELERATION=12.5 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 165
156 PRINT"VOUS VOILA SUR JUPITER. ACCELERATION=85.2 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 166
157 PRINT"OK. VOUS ETES SUR SATURNE. ACCELERATION=37.6 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 167
158 PRINT"OK. VOUS ETES SUR URANUS. ACCELERATION=33.8 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 168
159 PRINT"VOUS VOICI SUR NEPTUNE. ACCELERATION=39.6 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 169
160 PRINT"OK. VOUS ETES SUR LE SOLEIL. ACCELERATION=896 PIEDS/SEC/SEC":GOTO 170
161 A2=12.2:GOTO 145
162 A2=28.3:GOTO 145
163 A2=32.16:GOTO 145
164 A2=5.15:GOTO 145
165 A2=12.5:GOTO 145
166 A2=85.2:GOTO 145
167 A2=37.6:GOTO 145
168 A2=33.8 :GOTO 145
169 A2=39.6:GOTO 145
170 A2=896:GOTO 145
205 PRINT
206 PRINT "    ALTITUDE          ="D1"PIEDS"
207 PRINT "    VIT. LIMITE       ="V1"PIEDS/SEC +-5%"
208 PRINT "    ACCELERATION      ="A2"PIEDS/SEC/SEC +-5%"
210 PRINT "REGLEZ LE CHRONO POUR VOTRE CHUTE LIBRE."
211 PRINT "COMBIEN DE SECONDES";:INPUT T
215 PRINT "ON Y VA."
217 PRINT
218 PRINT "TEMPS (SEC)","DIST RESTANTE (PIEDS)"
219 PRINT "===========","======================"
300 FOR I=0 TO T STEP (T/8)
310 IF I>V/A GOTO 400
320 D=D1-((A/2)*I^2)
330 IF D<=0 GOTO 1000
340 PRINT I,D
350 NEXT I
360 GOTO 500
400 PRINT "VITESSE LIMITE ATTEINTE A T PLUS"V/A"SECONDS"
405 FOR I=I TO T STEP (T/8)
410 D=D1-((V^2/(2*A))+(V*(I-(V/A))))
420 IF D<=0 GOTO 1010
430 PRINT I,D
440 NEXT I
500 PRINT "PARACHUTE OUVERT"
510 K=0:K1=0
550 FOR J=0 TO 42
555 IF A(J)=0 GOTO 620
560 K=K+1
570 IF D>=A(J) GOTO 600
580 K1=K1+1
600 NEXT J
610 GOTO 540
620 A(J)=D
630 IF J>2 THEN 650
635 PRINT "STUPEFIANT!!! PAS MAL POUR VOTRE ";
636 IF J=0 THEN PRINT "1ER ";
637 IF J=1 THEN PRINT "2EME ";
638 IF J=2 THEN PRINT "3EME ";
639 PRINT "SAUT REUSSI!!!":GOTO 2000
650 IF K-K1<=.1*K GOTO 700
660 IF K-K1<=.25*K GOTO 710
670 IF K-K1<=.5*K GOTO 720
680 IF K-K1<=.75*K GOTO 730
690 IF K-K1<=.9*K GOTO 740
695 GOTO 750
700 PRINT "WOW!  CA C'EST UN SAUT.  SUR LES"K"SAUTS REUSSIS"
701 PRINT "AVANT LE VOTRE, SEULEMENT"K-K1"ONT OUVERT LEUR PARACHUTE PLUS BAS"
702 PRINT "QUE VOUS."
703 GOTO 2000
710 PRINT "JOLIMENT BIEN! " K"SAUTS REUSSIS ONT PRECEDE LE VOTRE ET SEULS"
711 PRINT K-K1" SONT ALLES PLUS BAS QUE VOUS AVANT QUE LEURS PARACHUTES NE"
712 PRINT "S'OUVRENT." :GOTO 2000
720 PRINT "PAS MAL.  IL Y A EU"K"SAUTS REUSSIS AVANT LE VOTRE."
721 PRINT K-K1"D'ENTRE EUX ONT FAIT MIEU QUE VOUS.":GOTO 2000
730 PRINT "MODERE N'EST CE PAS?  VOUS AVEZ LE RANG"K-K1"PARMI LES"
731 PRINT K"SAUTS REUSSIS AVANT LE VOTRE.":GOTO 2000
740 PRINT "HUMPH!  N'ETES VOUS PAS UN PEU SPORTIF?  IL Y A EU"
741 PRINT K"SAUTS REUSSIS AVANT LE VOTRE ET VOUS N'ETES QU'A"K1"PLACES"
742 PRINT "AVANT LE DERNIER.  AMELIOREZ LA FORME!!!":GOTO 2000
750 PRINT "HEY!  VOUS AVEZ TIRE SUR LA POIGNEE D'OUVERTURE BEAUCOUP TROP TOT"
751 PRINT K"SAUTS REUSSIS AVANT LE VOTRE ET VOUS N'ETES QU'AU RANG"K-K1"!!!!"
752 GOTO 2000
800 PRINT "REQUIESCAT IN PACE.":GOTO 1950
801 PRINT "QUE LES ANGES DU CIEL VOUS CONDUISENT AU PARADIS":GOTO 1950
802 PRINT "REPOSEZ EN PAIX":GOTO 1950
803 PRINT "SON-OF-A-GUN":GOTO 1950
804 PRINT "#$%&&%!$":GOTO 1950
805 PRINT"UN CP DE PIED !!! EST UNE AIDE SI VS ETES DS LA BONNE VOIE":GOTO 1950
806 PRINT "HMMM. AURIEZ DU CHOISIR UN TEMPS PLUS COURT.":GOTO 1950
807 PRINT "MURMURE. MURMURE. MURMURE.":GOTO 1950
808 PRINT "MANGE LES PISSENLITS PAR LA RACINE.":GOTO 1950
809 PRINT "VITE ARRIVE, VITE PARTI.":GOTO 1950
1000 PRINT SQR(2*D1/A),"SPLAT"
1005 ON INT(1+(10*RND(1)))GOTO 800,801,802,803,804,805,806,807,808,809
1010 PRINT (V/A)+((D1-(V^2/(2*A)))/V),"SPLAT"
1020 GOTO 1005
1950 PRINT "JE VAIS VOUS DONNER UNE AUTRE CHANCE.":GOTO 2000
2000 PRINT "DESIREZ VOUS REJOUER";:INPUT Z$
2001 IF Z$="Y" GOTO 118
2002 IF Z$="N" GOTO 2005
2003 PRINT "Y OU N":GOTO 2000
2005 PRINT "S'IL VOUS PLAIT";:INPUT Z$:IF Z$="Y" THEN 118
2006 IF Z$<>"N" THEN PRINT "Y OU N ";:GOTO 2005
2007 PRINT "SSSSSSSSS.":GOTO 2046
2046 END
```

Stars (Jeu des étoiles)

Dans ce jeu, l'ordinateur choisit un nombre au hasard compris entre 1 et 100 (ou toute autre valeur que vous désirez dans l'instruction 150). Vous essayez de trouver le nombre et l'ordinateur vous donne des indications pour vous signaler si vous en êtes proche. Une étoile (*) signifie très loin du nombre; sept étoiles (*******) signifient que vous êtes réellement très proche. Vous avez droit à 7 essais.

En apparence, ce jeu est très similaire à GUESS; cependant la stratégie d'estimation est totalement différente. Voyez si vous pouvez parvenir en une ou plusieurs approches à trouver le nombre mystérieux.

Bob Albrecht de People's Computer Co créa ce jeu.

```
OK, JE PENSE A UN NOMBRE, COMMENCEZ VOS ESSAIS.

QUE PROPOSEZ VOUS? 50
***

QUE PROPOSEZ VOUS? 75
**

QUE PROPOSEZ VOUS? 25
*****

QUE PROPOSEZ VOUS? 35
******

QUE PROPOSEZ VOUS? 40
****

QUE PROPOSEZ VOUS? 30
******

QUE PROPOSEZ VOUS? 28
*****

DESOLE, CELA FAIT 7 ESSAIS, LE NOMBRE ETAIT 32

OK, JE PENSE A UN NOMBRE, COMMENCEZ VOS ESSAIS.

QUE PROPOSEZ VOUS?
```

```
                                  STARS
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS VOIR LES INSTRUCTIONS? Y
JE PENSE A UN NOMBRE ENTIER COMPRIS ENTRE 1 ET 100
ESSAYEZ DE TROUVER MON NOMBRE.  APRES CHAQUE ESSAI, JE TAPERAI
UNE OU PLUSIEURS ETOILES (*).  PLUS IL Y AURA D'ETOILES
PLUS PROCHE VOUS SEREZ DU NOMBRE.
UNE ETOILE (*) VEUT DIRE TRES LOIN, SEPT ETOILES (*******)
VEULENT DIRE TOUT PRES!  VOUS AVEZ DROIT A 7 ESSAIS.


OK, JE PENSE A UN NOMBRE, COMMENCEZ VOS ESSAIS.

QUE PROPOSEZ VOUS? 50
***

QUE PROPOSEZ VOUS? 75
**

QUE PROPOSEZ VOUS? 40
****

QUE PROPOSEZ VOUS? 25
**************************************************!!!
VOUS L'AVEZ TROUVE EN 4 ESSAIS!!!  JOUONS ENCORE...


OK, JE PENSE A UN NOMBRE, COMMENCEZ VOS ESSAIS.

QUE PROPOSEZ VOUS? 50
***

QUE PROPOSEZ VOUS? 25
*****

QUE PROPOSEZ VOUS? 35
*****

QUE PROPOSEZ VOUS? 30
*******

QUE PROPOSEZ VOUS? 28
******

QUE PROPOSEZ VOUS? 32
*******

QUE PROPOSEZ VOUS? 31
**************************************************!!!
VOUS L'AVEZ TROUVE EN 7 ESSAIS!!!  JOUONS ENCORE...
```

```
10 PRINT TAB(34);"STARS"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 REM *** STARS - PEOPLE'S COMPUTER CENTER, MENLO PARK, CA
140 REM *** A EST LA LIMITE DU NOMBRE, M EST LE NOMBRE D'ESSAIS
150 A=100:M=7
170 INPUT "VOULEZ VOUS VOIR LES INSTRUCTIONS";A$
190 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 280
200 REM *** INSTRUCTIONS SUR LES REGLES DU JEU
210 PRINT "JE PENSE A UN NOMBRE ENTIER COMPRIS ENTRE 1 ET";A
220 PRINT "ESSAYEZ DE TROUVER MON NOMBRE.  APRES CHAQUE ESSAI, JE TAPERAI"
230 PRINT "UNE OU PLUSIEURS ETOILES (*).  PLUS IL Y AURA D'ETOILES"
240 PRINT "PLUS PROCHE VOUS SEREZ DU NOMBRE."
250 PRINT "UNE ETOILE (*) VEUT DIRE TRES LOIN, SEPT ETOILES (*******)"
260 PRINT "VEULENT DIRE TOUT PRES!  VOUS AVEZ DROIT A";M;"ESSAIS."
270 REM *** L'ORDINATEUR PENSE A UN NOMBRE
280 PRINT
290 PRINT
300 X=INT(A*RND(1)+1)
310 PRINT "OK, JE PENSE A UN NOMBRE, COMMENCEZ VOS ESSAIS."
320 REM *** ESSAIS COMMENCENT, L'HOMME A DROIT A M ESSAIS
330 FOR K=1 TO M
340 PRINT
350 PRINT "QUE PROPOSEZ VOUS";
360 INPUT G
370 IF G=X THEN 600
380 D=ABS(G-X)
390 IF D>=64 THEN 510
400 IF D>=32 THEN 500
410 IF D>=16 THEN 490
420 IF D>=8 THEN 480
430 IF D>=4 THEN 470
440 IF D>=2 THEN 460
450 PRINT "*";
460 PRINT "*";
470 PRINT "*";
480 PRINT "*";
490 PRINT "*";
500 PRINT "*";
510 PRINT "*";
520 PRINT
530 NEXT K
540 REM *** N'A PAS TROUVE EN M ESSAIS
550 PRINT
560 PRINT "DESOLE, CELA FAIT";M;"ESSAIS, LE NOMBRE ETAIT";X
580 GOTO 280
590 REM *** NOUS AVONS UN GAGNANT
600 FOR N=1 TO 50
610 PRINT "*";
620 NEXT N
630 PRINT "!!!"
640 PRINT "VOUS L'AVEZ TROUVE EN";K;"ESSAIS!!!  JOUONS ENCORE..."
650 GOTO 280
660 END
```

Stock Market

(Jeu de la Bourse)

Ce programme simule la Bourse. On vous donnera 10 000 $ pour acheter ou vendre des actions. Les valeurs des actions seront déterminées au hasard et de ce fait ce modèle ne représente pas exactement ce qui se passe à la Bourse.

Chaque jour négociable, une table d'actions disponibles, leur prix et le nombre de titres figurant dans votre portefeuille seront affichés. Après quoi, les initiales de chaque valeur seront affichées, suivies d'un point d'interrogation. Vous indiquerez votre transaction en nombre de titres — un nombre positif pour acheter, un nombre négatif pour vendre, ou 0 si vous ne faites pas de transaction. Une commission de 1 % est prise sur toutes les transactions (une affaire !). Notez que si une valeur tombe à zéro, elle peut remonter à nouveau — ou bien à nouveau encore elle ne peut pas.

Le programme a été créé par D. Pessel, L. Braun et C. Losik du projet Huntington Computer à SUNY, Stony Brook, N.Y.

```
                         STOCK MARKET
          CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOULEZ VOUS LES REGLES DU JEU (OUI-TAPEZ 1, NON-TAPEZ 0)? 1


CE PROGRAMME SIMULE LA BOURSE.  ON VOUS DONNERA 10,000$ POUR
ACHETER OU VENDRE DES ACTIONS.  LES VALEURS DES ACTIONS SERA
DETERMINEE AU HASARD ET DE CE FAIT CE MODELE NE REPRESENTE PAS
EXACTEMENT CE QUI SE PASSE A LA BOURSE.  UNE TABLE DES ACTIONS
DISPONIBLES, LEUR PRIX ET LE NOMBRE DE TITRES FIGURANT
DANS VOTRE PORTEFEUILLE SERA AFFICHEE. APRES QUOI, LES INITIALES
DE CHAQUE VALEUR SERONT AFFICHEES AVEC UN PT D'INTERROGATION.
VS INDIQUEZALORS VOTRE.  POUR ACHETER DES ACTIONS TAPEZ +NNN,
POUREN VENDRE -NNN, OU NNN EST LE NOMBRE DE TITRES.
UNE COMMISSION DE 1% SERA PRISE SUR TOUTES LES TRANSACTIONS.
NOTEZ QUE SI UNE VALEUR TOMBE A ZERO, ELLE PEUT REMONTER
DE NOUVEAU A UNE VALEUR POSITIVE.  VOUS AVEZ 10,000$
A INVESTIR. UTILISEZ DES NBRES ENTIERS POUR TOUTES LES ENTREES.
(NOTE: POUR COMMENCER A 'SENTIR' LE MARCHE IL FAUT 10 JOURS
D,EXPERIENCE AU MOINS)
-----BONNE CHANCE!-----
```

```
ACTION                        INITIALES      PRIX/TITRE
INT. BALLISTIC MISSILES         IBM           95.5
RED CROSS OF AMERICA            RCA           82
LICHTENSTEIN, BUMRAP & JOKE     LBJ           154.25
AMERICAN BANKRUPT CO.           ABC           124.25
CENSURED BOOKS STORE            CBS           105.25

MOYENNE BOURSE DE NEW YORK:  112.25

TOTAL CAPITAL A TIONS       $ 0
TOTAL CAPITAL LIQUIDF       $ 10000
TOTAL DES CAPITAUX          $ 10000

QUELLE EST VOTRE TRANSACTION
IBM? +10
RCA? +20
LBJ? +10
ABC? 0
CBS? 0


**********   FIN DE LA JOURNEE DE TRANSACTIONS


ACTIONS       PRIX/TITRE     DETENUES      VALEUR        VAR. NETTE DE PRIX
IBM            91.5           10            915           -4
RCA            78             20            1560          -4
LBJ            150            10            1500          -4.25
ABC            129.75         0             0              5.5
CBS            101.5          0             0             -3.75


MOYENNE BOURSE DE NEW YORK:  110.15     MODIF NETTE: -2.1

TOTAL CAPITAL ACTIONS      $ 3975
TOTAL CAPITAL LIQUIDE      $ 5821.12
TOTAL DES CAPITAUX         $ 9796.12

DESIREZ VOUS CONTINUER (OUI-TAPER 1, NON-TAPER 0)? 1
QUELLE EST VOTRE TRANSACTION
IBM? -10
RCA? -5
LBJ? -10
ABC? 0
CBS? 0


**********   FIN DE LA JOURNEE DE TRANSACTIONS


ACTIONS       PRIX/TITRE     DETENUES      VALEUR        VAR. NETTE DE PRIX
IBM            90.75          0             0             -.75
RCA            73.25          15            1098.75       -4.75
LBJ            145            0             0             -5
ABC            129.25         0             0             -.5
CBS            95.5           0             0             -6

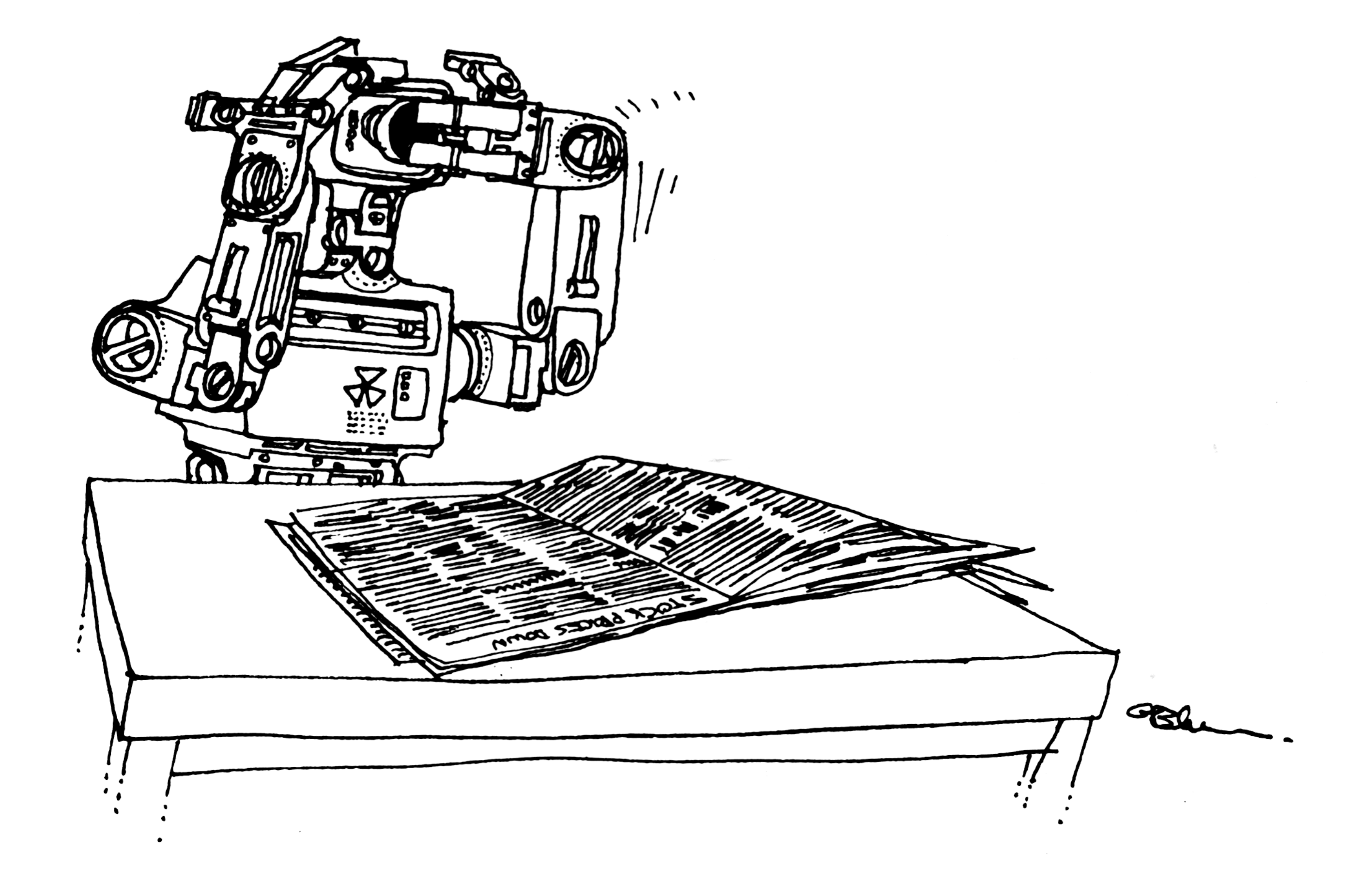

MOYENNE BOURSE DE NEW YORK:  106.75     MODIF NETTE: -3.4

TOTAL CAPITAL ACTIONS      $ 1098.75
TOTAL CAPITAL LIQUIDE      $ 8598.07
TOTAL DES CAPITAUX         $ 9696.82

DESIREZ VOUS CONTINUER (OUI-TAPER 1, NON-TAPER 0)? 0
J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES AMUSE!!
OK
```

```
10 PRINT TAB(30);"STOCK MARKET"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT: PRINT: PRINT
100 REM SIMULATION DE LA BOURSE     -STOCK-
101 REM REVISE 18/8/70 (D. PESSEL, L. BRAUN, C. LOSIK)
102 REM VRBLS IMP: A-TRND DU MARCHE; B5-COMMISSION/OPER; C-TTL LIQUIDE;
103 REM C5-TTL LIQUIDE(TEMP); C(I)-CHNG DS VAL ACT; D-DISPO TOTALE;
104 REM E1,E2-GRD CHT DIV; I-ACTION #; I1,I2-ACTIONS SI GRD CHT;
105 REM N1,N2-NB JOURS PR GRD CHT; P5-TTL ACHATS JOUR; P(I)-CONTEN PRTFL;
106 REM Q9-NOUV CYCL?; S4-SGN DE A; S5-TTL DYS SLS; S(I)-VAL/ACTION;
107 REM T-TTL ACT POSSED; T5-TTL VAL DES TRNSCTNS;
108 REM W3-GRD CHANG; X1-PET.CHANG(<1$); Z4,Z5,Z6-MOY.BOURSE NY.; Z(I)-TRNSCT
110 DIM S(5),P(5),Z(5),C(5)
112 REM VALEUR DE LA TENDANCE DU MARCHE:A  (LA MEME POUR TTES LES ACTIONS)
113 LET X=1
114 LET A=INT((RND(X)/10)*100+.5)/100
115 LET T5=0
116 LET X9=0
117 LET N1=0
118 LET N2=0
119 LET E1=0
120 LET E2=0
121 REM INTRODUCTION
122 PRINT "VOULEZ VOUS LES REGLES DU JEU (OUI-TAPEZ 1, NON-TAPEZ 0)";
123 INPUT Z9
124 PRINT
125 PRINT
126 IF Z9<1 THEN 200
130 PRINT "CE PROGRAMME SIMULE LA BOURSE.  ON VOUS DONNERA 10,000$ POUR"
132 PRINT "ACHETER OU VENDRE DES ACTIONS.  LES VALEURS DES ACTIONS SERA"
134 PRINT "DETERMINEE AU HASARD ET DE CE FAIT CE MODELE NE REPRESENTE PAS"
135 PRINT "EXACTEMENT CE QUI SE PASSE A LA BOURSE.  UNE TABLE DES ACTIONS"
136 PRINT "DISPONIBLES, LEUR PRIX ET LE NOMBRE DE TITRES FIGURANT"
137 PRINT "DANS VOTRE PORTEFEUILLE SERA AFFICHEE. APRES QUOI, LES INITIALES"
138 PRINT "DE CHAQUE VALEUR SERONT AFFICHEES AVEC UN PT D'INTERROGATION."
139 PRINT "VS INDIQUEZALORS VOTRE.  POUR ACHETER DES ACTIONS TAPEZ +NNN,"
140 PRINT "POUREN VENDRE -NNN, OU NNN EST LE NOMBRE DE TITRES."
141 PRINT "UNE COMMISSION DE 1% SERA PRISE SUR TOUTES LES TRANSACTIONS."
142 PRINT "NOTEZ QUE SI UNE VALEUR TOMBE A ZERO, ELLE PEUT REMONTER"
143 PRINT "DE NOUVEAU A UNE VALEUR POSITIVE.  VOUS AVEZ 10,000$"
144 PRINT "A INVESTIR. UTILISEZ DES NBRES ENTIERS POUR TOUTES LES ENTREES."
145 PRINT "(NOTE: POUR COMMENCER A 'SENTIR' LE MARCHE IL FAUT 10 JOURS"
146 PRINT "D,EXPERIENCE AU MOINS)"
147 PRINT "-----BONNE CHANCE!-----"
200 REM GENERATION DE LA TABLE DES ACTIONS; DEMANDES D'ENTREES
210 REM VALEUR INITIALE ACTIONS
220 LET S(1)=100
230 LET S(2)=85
240 LET S(3)=150
250 LET S(4)=140
260 LET S(5)=110
265 REM INITIALISATION T8 - # JOURS POUR LE PREMIER TREND (A)
266 LET T8=INT(4.99*RND(X)+1)
267 REM TIRAGE AU HASARD SIGNE PREMIER TREND (A)
268 IF RND(X)>.5 THEN 270
269 LET A=-A
270 REM TIRAGE AU HASARD VALEURS INITIALES
280 GOSUB 830
285 REM CONTENU INITIAL PORTEFEUILLE
290 FOR I=1 TO 5
300 LET P(I)=0
305 LET Z(I)=0
310 NEXT I
320 PRINT
330 PRINT
333 REM INITIALISATION CAPITAL LIQUIDE:C
335 LET C=10000
338 REM AFFICHER PORTEFEUILLE INITIAL
340 PRINT "ACTION"," ","INITIALES","PRIX/TITRE"
350 PRINT "INT. BALLISTIC MISSILES","  IBM",S(1)
352 PRINT "RED CROSS OF AMERICA","  RCA",S(2)
354 PRINT "LICHTENSTEIN, BUMRAP & JOKE","  LBJ",S(3)
356 PRINT "AMERICAN BANKRUPT CO.","  ABC",S(4)
358 PRINT "CENSURED BOOKS STORE","  CBS",S(5)
360 PRINT
361 REM MOYENNE BOURSE NY:Z5; VAL.TEMP.:Z4; MODIF NETTE:Z6
363 LET Z4=Z5
364 LET Z5=0
365 LET T=0
370 FOR I=1 TO 5
375 LET Z5=Z5+S(I)
380 LET T=T+S(I)*P(I)
390 NEXT I
391 LET Z5=INT(100*(Z5/5)+.5)/100
392 LET Z6=INT((Z5-Z4)*100+.5)/100
393 REM TOTAL CAPITAUX:D
394 LET D=T+C
395 IF X9>0 THEN 398
396 PRINT "MOYENNE BOURSE DE NEW YORK: "Z5
397 GOTO 399
398 PRINT "MOYENNE BOURSE DE NEW YORK: "Z5"    MODIF NETTE: "Z6
399 PRINT
400 LET T=INT(100*T+.5)/100
401 PRINT "TOTAL CAPITAL ACTIONS     $";T
403 LET C=INT(100*C+.5)/100
405 PRINT "TOTAL CAPITAL LIQUIDE     $";C
407 LET D=INT(100*D+.5)/100
408 PRINT "TOTAL DES CAPITAUX        $";D
410 PRINT
411 IF X9=0 THEN 416
412 PRINT "DESIREZ VOUS CONTINUER (OUI-TAPER 1, NON-TAPER 0)";
413 INPUT Q9
414 IF Q9<1 THEN 998
416 REM ENTREE TRANSACTIONS
420 PRINT "QUELLE EST VOTRE TRANSACTION"
430 PRINT "IBM";
440 INPUT Z(1)
450 PRINT "RCA";
460 INPUT Z(2)
470 PRINT "LBJ";
480 INPUT Z(3)
490 PRINT "ABC";
500 INPUT Z(4)
510 PRINT "CBS";
520 INPUT Z(5)
525 PRINT
530 REM TOTAL ACHATS DU JOUR EN $:P5
540 LET P5=0
550 REM TOTAL VENTES DU JOUR EN $:S5
560 LET S5=0
570 FOR I=1 TO 5
575 LET Z(I)=INT(Z(I)+.5)
580 IF Z(I)<=0 THEN 610
590 LET P5=P5+Z(I)*S(I)
600 GOTO 620
610 LET S5=S5-Z(I)*S(I)
612 IF -Z(I)<=P(I) THEN 620
614 PRINT "VOUS AVEZ VENDU PLUS DE TITRES QUE VS N'EN AVIEZ; RECOMMENCEZ."
616 GOTO 420
620 NEXT I
622 REM VALEUR TOTALE DES  TRANSACTIONS:T5
625 LET T5=P5+S5
630 REM COMMISSION:B5
640 LET B5=INT(.01*T5*100+.5)/100
650 REM LIQUIDE=LIQUIDE ANTERIEUR-TOTAL ACHATS
652 REM -COMMISSIONS+TOTAL VENTES:C5
654 LET C5=C-P5-B5+S5
656 IF C5>=0 THEN 674
658 PRINT "VOUS AVEZ UTILISE";-C5;"$ AU DELA DE CE QUE VOUS AVIEZ."
660 GOTO 420
674 LET C=C5
675 REM CALCUL NOUVEAU PORTEFEUILLE
680  OR I=1 TO 5
690 LET P(I)=P(I)+Z(I)
700 NEXT I
710 REM CALCUL NOUVELLE VALEUR DES ACTIONS
720 GOSUB 830
750 REM AFFICHER PORTEFEUILLE
751 REM SONNERIE-VARIE SUIVANT MODELE ORDINATEUR
752 FOR I=1 TO 20
753 PRINT CHR$(135);
754 NEXT I
755 PRINT
756 PRINT "**********  FIN DE LA JOURNEE DE TRANSACTIONS"
757 PRINT
758 PRINT
759 IF X9<1 THEN 769
769 PRINT "ACTIONS","PRIX/TITRE","DETENUES","VALEUR","VAR. NETTE DE PRIX"
770 PRINT "IBM", S(1), P(1), S(1)*P(1), C(1)
771 PRINT "RCA", S(2), P(2), S(2)*P(2), C(2)
772 PRINT "LBJ", S(3), P(3), S(3)*P(3), C(3)
773 PRINT "ABC", S(4), P(4), S(4)*P(4), C(4)
774 PRINT "CBS", S(5), P(5), S(5)*P(5), C(5)
775 LET X9=1
780 PRINT
790 PRINT
810 GOTO 360
829 REM S/PROGRAMME - NOUVELLES VALEURS DES ACTIONS
830 REM GENERATION AU HASARD DES NOUVELLES VALEURS D'APRES VALEURS
831 REM DES JOURS PRECEDENTS
832 REM N1,N2 SONT DES NBRES DE JOURS TIRES AU HASARD ET QUI DETERMINENT
833 REM RESPECTIVEMENT LE MOMENT OU L'ACTION I1 AUGMENTERA DE 10 PTS. ET CELUI
834 REM OU L'ACTION I2 BAISSERA DE 10 PTS.
840 REM SI N1 JOURS ECOULES, CHOISIR I1, FIXER E1, DETERMINER NOUVEL N1
841 IF N1>0 THEN 850
845 LET I1=INT(4.99*RND(X)+1)
846 LET N1=INT(4.99*RND(X)+1)
847 LET E1=1
850 REM SI N2 JOURS ECOULES, CHOISIR I2, FIXER E2, DETERMINER NOUVEL N2
851 IF N2>0 THEN 860
855 LET I2=INT(4.99*RND(X)+1)
856 LET N2=INT(4.99*RND(X)+1)
857 LET E2=1
860 REM OTER 1 JOUR DE N1 ET N2
861 LET N1=N1-1
862 LET N2=N2-1
890 REM BOUCLE POUR TOUTES LES ACTIONS
900 FOR I=1 TO 5
910 LET X1=RND(X)
915 IF X1>.25 THEN 920
916 LET X1=.25
917 GOTO 935
920 IF X1>.5 THEN 925
921 LET X1=.5
922 GOTO 935
925 IF X1> 75 THEN 930
926 LET X1=.75
927 GOTO 935
```

```
930 LET X1=01
931 REM CTE DE GRAND CHANGEMENT:W3  (FIXEE A ZERO AU DEBUT)
935 LET W3=0
936 IF E1<1 THEN 945
937 IF INT(I1+.5)<>INT(I+.5) THEN 945
938 REM AJOUTER 10 PTS. A CETTE ACTION;  REINITIALISER E1
939 LET W3=10
943 LET E1=0
945 IF E2<1 THEN 955
947 IF INT(I2+.5)<>INT(I+.5) THEN 955
948 REM OTER 10 PTS. A CETTE ACTION;  REINITIALISER E2
949 LET W3=W3-10
953 LET E2=0
954 REM C(I) EST LA VARIATION DE LA VALEUR DE L'ACTION
955 LET C(I)=INT(A*S(I))+X1+INT(3-6*RND(X)+.5)+W3
956 LET C(I)=INT(100*C(I)+.5)/100
957 LET S(I)=S(I)+C(I)
960 IF S(I)>0 THEN 967
964 LET C(I)=0
965 LET S(I)=0
966 GOTO 970
967 LET S(I)=INT(100*S(I)+.5)/100
970 NEXT I
972 REM APRES T8 JOURS CHANGEMENT AU HASARD  VALEUR DU TREND ET DE SON SIGNE
973 LET T8=T8-1
974 IF T8<1 THEN 985
980 RETURN
985 REM CHANGEMENT AU HASARD DU TREND ET DE SON SIGNEE (A), AINSI QUE
986 REM DUREE DU TREND (T8)
990 LET T8=INT(4.99*RND(X)+1)
992 LET A=INT((RND(X)/10)*100+.5)/100
993 LET S4=RND(X)
994 IF S4<=.5 THEN 997
995 LET A=-A
997 RETURN
998 PRINT "J'ESPERE QUE VOUS VOUS ETES AMUSE!!"
999 END
```

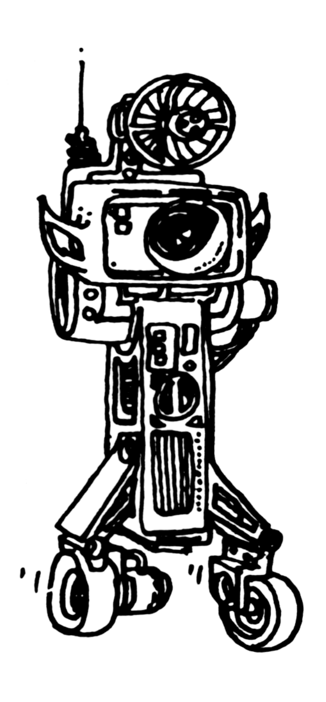


Super Star Trek®

Historique

De nombreuses versions de Star Trek ont traîné dans différents campus universitaires depuis la fin des années 60. Je me rappelle avoir joué avec l'une d'entre elles à l'Université de Carnegie-Mellon en 1967 ou 68, et avec une autre très différente à Berkeley. Cependant, elles étaient assez éloignées de celle écrite par Mike Mayfield de Centerline Engineering et/ou Custom Data. Cette dernière fut écrite pour un HP2000C et complétée en octobre 1972. Elle devint le Star Trek Standard en février 1973 lorsqu'elle fut mise à contribution pour la bibliothèque de programmes de HP et sur un certain nombre de machines HP de Data Center.

Pendant l'été 1973, j'ai converti la version HP en BASIC-PLUS pour le compilateur RSTS-11 de DEC et tant que j'y étais j'ai ajouté un peu de bits et d'éléments supplémentaires. Mary Cole de DEC a contribué considérablement à ce travail. Plus tard je l'ai publié sous le nom SPACWR (Space War rétrospectivement était une dénomination incorrecte) dans mon livre *101 Basic Computer Games*. Il est difficile aujourd'hui de trouver une installation informatique interactive qui n'ait pas une de ces versions de Star Trek disponible.



Nomenclature du quadrant



Récemment, certains critiques ont contesté l'origine de la nomenclature du quadrant utilisée dans toutes les cartes GC (Galactique Cartésienne). Naturellement, pour tous ceux qui ont des connaissances historiques approfondies, une explication n'est pas nécessaire; toutefois, le synopsis suivant devrait suffire pour les critiques.

Comme chaque écolier le sait, la plupart des civilisations de la Voie Lactée ont donné naissance aux désignations galactiques de leur propre choix bien avant la Troisième Conférence Magellanique à laquelle l'ainsi nommée « 2[6] Convention » fut atteinte. Dans ce document historique, les cultures participantes furent d'accord, dans toutes les représentations bi-dimensionnelles de la galaxie, pour spécifier 64 subdivisions principales, selon une matrice 8 × 8. Ceci diffère partiellement de la culture Terrienne (laquelle a participé énormément à l'organisation initiale de la Fédération) dont les cartes galaxiques vieilles d'un siècle ont toujours montré 16 régions principales nommées d'après les limites du ciel de la Terre. Chacune de ces régions était divisée en quatre « quadrants » désignés par les anciens « Chiffres Romains » (dont l'origine a été perdue).

Jusqu'à ce jour, les journaux officiels de navigation spatiale des bases proches de la Terre se réfèrent toujours aux espaces galactiques principaux comme les quadrants.

La relation entre les nomenclatures Historique et Standard est montrée dans la carte simplifiée GC.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	ANTARES				SIRIUS			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
2	RIGEL				DENEB			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
3	PROCYON				CAPELLA			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
4	VEGA				BETELGEUSE			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
5	CANOPUS				ALDEBARAN			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
6	ALTAIR				REGULUS			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
7	SAGITTAIRE				ARCTURUS			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
8	POLLUX				EPI			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV

® Désigne la marque de fabrique de Paramount Pictures Corporation. Utilisé avec la permission de P.P.C.

Super Star Trek - Règles et remarques

Par Robert Leedom et David Ahl

1. OBJECTIF : Vous êtes le capitaine du vaisseau spatial « Enterprise » et vous avez la mission de poursuivre et de détruire une flotte de vaisseaux de guerre (ordinairement autour de 17) Klingon lesquels menacent la Fédération Unie des Planètes. Vous avez un nombre spécifié de Stardates afin de compléter votre mission. Vous avez aussi deux ou trois Starbases Fédérales pour réapprovisionner votre vaisseau.

2. On vous fixera un point de départ quelque part dans la galaxie. La galaxie est divisée en un quadrillage de quadrants 8 × 8. Le nom astronomique d'un quadrant intervient sur l'entrée dans une nouvelle région. Chaque quadrant est divisé ensuite en une grille de 8 × 8 secteurs.

3. Sur un diagramme, les symboles suivants sont utilisés :

< * >	Position de votre vaisseau stellaire (Enterprise)
> ! <	Starbase Fédérale
*	Etoile
+ K +	Klingon

4. Vous disposez de 8 commandes (une description détaillée de chaque commande est donnée dans les instructions du programme).

NAV	Pilote le vaisseau en contrôlant la route et la vitesse du moteur WARP
SRS	Exploration par détecteurs à faible portée (un quadrant)
LRS	Exploration par détecteurs à longue portée (9 quadrants)
PHA	Contrôle des Phasers (énergie des armes)
TOR	Contrôle des Torpilles photoniques
SHE	Contrôle du champ (protection contre le feu des phasers)
DAM	Contrôle des dommages et des comptes rendus d'avaries
COM	Bibliothèques ordinateur

5. Les options de la bibliothèque sont les suivantes (des descriptions plus complètes se trouvent dans les instructions du programme) :

0	Enregistrement galactique cumulé
1	Rapport de situation
2	Données pour torpilles photoniques
3	Données de navigation vers les Starbases
4	Calculs de direction/distance
5	Carte renseignée de la galaxie

6. Certains rapports de situation de vaisseau sont faits par les officiers d' « Enterprise » qui apparaissent sur le show TV original — Spock*, Scott*, Uhura*, Chekov*, etc.

7. Les Klingons ne sont pas résidents à l'intérieur de leurs quadrants. Si vous tentez de manœuvrer contre eux, ils se déplaceront et feront feu sur vous.

8. Rapports d'avaries et de mise à feu :

A. Le tir des phasers diminue avec la distance croissante entre combattants.

B. Si un Klingon vous « descend » assez violemment (relativement à votre capacité de résistance) il provoquera généralement des dégâts sur une partie de votre vaisseau avec un rapport résultant et approprié de « Contrôle d'avaries ».

C. Si vous ne descendez pas un Klingon assez violemment vous ne lui ferez subir aucun dommage.

D. Le contrôle des avaries vous permet de savoir quand les appareils d'armement ont été complètement réparés.

9. Vos moteurs seront automatiquement coupés si vous tentez de quitter la galaxie, ou si vous essayez de manœuvrer à travers une étoile, un Starbase, ou — Dieu vous protège — un vaisseau de guerre Klingon.

10. Au besoin, ou si vous calculez mal et faiblement, l'énergie de contrôle de protection sera automatiquement détournée du contrôle du moteur Warp (si vos protections sont opérationnelles !).

11. Tant que vous êtes entré au bassin d'un Starbase, une équipe de techniciens peut réparer votre vaisseau (si vous souhaitez d'eux de connaître l'estimation du temps nécessaire — les réparateurs sous-estiment toujours...).

12. Si, afin de sauver le temps de manœuvre près de la fin de la partie vous devez de sang-froid détruire un Starbase, vous recevrez une note désagréable du Haut commandement. Si vous détruisez votre dernier Starbase, vous perdez le jeu (pour ceux qui pensent qu'une pénalité est trop sévère, ôter les lignes 5360-5390 et vous recevrez simplement un message tapé sur tous les futurs rapports de situations du style « vous êtes un imbécile »).

13. La fin logique du jeu a été « nettoyée » en plusieurs endroits et il est possible d'obtenir un nouveau commandement après avoir rempli avec succès votre mission (ou, après avoir donné votre démission pour l'ancienne).

14. Pour ceux d'entre vous qui ont certains types d'écrans/claviers (par ex. Westinghouse 1600), un caractère « sonnerie » (bell) est inséré aux endroits appropriés pour provoquer les items suivants de flash sur l'écran :

- La Phase « * ROUGE * » (Condition rouge).
- Le caractère représentant votre quadrant actuel dans l'enregistrement galactique cumulatif.

15. Cette version de Star Trek a été créée par un système NOVA 800 de Data Général avec 32K. Aussi il serait bon que les instructions soient séparées du programme principal par un CHAIN. Pour la conversion en BASIC-PLUS DEC, l'instruction 160 (Randomize) doit être placée après le « Return » des instructions chaînées, voir instruction 245. Pour Altair BASIC, Randomize et les instructions de chaînage doivent être éliminées.

* Désigne la marque de fabrique de Paramount Pictures Co. Utilisé avec la permission de P.P.C.

Listing du programme - Instructions

```
10 REM INSTRUCTIONS POUR "SUPER STARTREK"  MAR 5, 1978
20 FOR I=1 TO 12:PRINT:NEXT I
21 PRINT TAB(10);"*************************************"
22 PRINT TAB(10);"*                                   *"
23 PRINT TAB(10);"*                                   *"
30 PRINT TAB(10);"*      * * SUPER STAR TREK * *      *"
31 PRINT TAB(10);"*                                   *"
32 PRINT TAB(10);"*                                   *"
35 PRINT TAB(10);"*************************************"
36 FOR I=1 TO 8:PRINT:NEXT I
40 INPUT "VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS (Y/N)";K$:IF K$="N" THEN 2000
44 PRINT
50 PRINT "NOTE:  VOUS AVEZ BESOIN DE 40K SOUS CP/M POUR EXECUTER STARTREK."
55 PRINT "  CE QUI VEUT DIRE QUE LE BASIC DOIT DISPOSER DE 18K DE MEMOIRE."
60 PRINT:PRINT
90 PRINT"      INSTRUCTIONS POUR 'SUPER STAR TREK'"
100 PRINT
110 PRINT"1. A L'AFFICHAGE DE /COMMAND ?/, ENTREZ L'UNE DES COMMANDES VALIDES:"
120 PRINT"     -- NAV, SRS, LRS, PHA, TOR, SHE, DAM, COM, OU  XXX --."
130 PRINT"2. SI VOUS TAPEZ UNE COMMANDE NON VALIDE, UNE LISTE ABREGEE DES"
140 PRINT"     COMMANDES AUTORISEES SERA AFFICHEE."
150 PRINT"3. CERTAINES COMMANDES EXIGENT L'ENTREE DE PARAMETRES (AINSI, LA"
160 PRINT"     COMMANDE 'NAV' DEMANDE 'ROUTE (1-9) ?'.)  SI VOUS TAPEZ DES"
170 PRINT"     PARAMETRES NON VALABLES (COMME DES NBRES NEGATIFS), LA COMMANDE"
180 PRINT      SERA ANNULEE"
190 PRINT
270 PRINT"     LA GALAXIE EST DIVISEE EN UN CARROYAGE DE 8 X 8 QUADRANTS,"
280 PRINT"ET CHAQUE QUADRANT DIVISE ENSUITE EN UNE GRILLE DE 8 X 8 SECTEURS."
290 PRINT
300 PRINT"     ON VOUS FIXERA UN POINT DE DEPART QUELQUE PART DS LA GALAXIE,"
310 PRINT"POUR COMMENCER UN TOUR D'OPERATIONS COMME COMMANDANT DU VAISSEAU"
320 PRINT"/ENTERPRISE/; VOTRE MISSION: REPERER ET DETRUIRE LA FLOTTE DE"
330 PRINT"VAISSEAUX DE GUERRE DE KLINGON QUI MENACENT LA FEDERATION DES"
340 PRINT"PLANETES UNIES."
360 PRINT
370 PRINT"     EN TANT QUE COMMANDANT DU VAISSEAU STELLAIRE ENTERPRISE VOUS"
380 PRINT"DISPOSEZ DES COMMANDES SUIVANTES:"
385 PRINT
390 PRINT"/NAV/ = CONTROLE DES MOTEURS WARP --"
400 PRINT"     LA ROUTE NUMERIQUE CORRESPOND AU         4  3  2"
410 PRINT"     DIAGRAMME CI-CONTRE                       . . ."
420 PRINT"     DES VALEURS ENTIERES ET REELLES SONT       ..."
430 PRINT"     POSSIBLES. (AINSI LA ROUTE 1.5         5 ---*--- 1"
440 PRINT"     EST A MI-CHEMIN DES ROUTES 1 ET 2          ..."
450 PRINT"                                               . . ."
460 PRINT"     LE  VALEURS PEUVENT APPROCHER 9.0        6  7  8"
470 PRINT"     VALEUR EQUIVALENTE A 1.0"
480 PRINT"                                              ROUTE"
490 PRINT"     UN DES FACTEURS WARP EST LA TAILLE D'UN"
500 PRINT"     QUADRANT.  PAR CONSEQUENT, POUR ALLER"
510 PRINT"     DU QUADRANT 6,5 AU 5,5, IL FAUDRA PRENDRE"
520 PRINT"     LA ROUTE 3, AVEC 1 DE FACTEUR WARP"
530 PRINT
540 PRINT"/SRS/ = EXPLORATION PAR DETECTEURS A FAIBLE PORTEE"
550 PRINT"     VOUS MONTRE LE BALAYAGE DE VOTRE QUADRANT ACTUEL."
555 PRINT
560 PRINT"     LES SYMBOLES SUR L'ECRAN DE VOTRE DETECTEUR SONT:"
570 PRINT"        <*> = POSITION DE VOTRE VAISSEAU STELLAIRE"
580 PRINT"        +K+ = CROISEUR DE BATAILLE DE KLINGON"
590 PRINT"        >!< = STARBASE FEDERALE(RAVIT./REPAR./REARM. ICI!)"
600 PRINT"         *  = ETOILE"
605 PRINT
610 PRINT"     UN 'RAPPORT DE SITUATION' ABREGE SERA EGALEMENT DONNE."
620 PRINT
640 PRINT"/LRS/ = EXPLORATION PAR DETECTEURS A LONGUE PORTEE"
650 PRINT"     DONNE L'ETAT DE L'ESPACE DANS LES QUADRANTS AVOISINANTS"
660 PRINT"     L'ENTERPRISE (QUI EST AU CENTRE DELA ZONE BALAYEE)"
670 PRINT"     CET ETAT EST CODE SOUS LA FORME /###/, OU LE CHIFFRE DES UNITES"
680 PRINT"     EST LE NBRE D'ETOILES, CELUI DES DIZAINES CELUI DES"
690 PRINT"     STARBASES, ET CELUI DES CENTAINES REPRESENTE LE NOMBRE DE"
700 PRINT"     KLINGONS."
705 PRINT
706 PRINT"     EXEMPLE - 207 = 2 KLINGONS, PAS DE STARBASES, & 7 ETOILES."
710 PRINT
720 PRINT"/PHA/ = CONTROLE DES PHASERS."
730 PRINT"     VOUS PERMET DE DETRUIRE LES CROISEURS DE BATAILE DE KLINGON EN"
740 PRINT"     LES CINGLANT D'UNE QUANTITE SUFFISANTE D'ENERGIE POUR FAIRE"
750 PRINT"     S'EFFONDRER LEUR ECRAN DE FORCE. (N'OUBLIEZ PAS : LES KLINGONS"
760 PRINT"     ONT DES PHASERS EUX AUSSI!)"
770 PRINT
780 PRINT"/TOR/ = CONTROLE DES TORPILLES PHOTONIQUES"
790 PRINT"     LA ROUTE TORPILLE EST CELLE DEFINIE PAR LE CONTROLE DES WARPS"
800 PRINT"     SI LE KLINGON EST TOUCHE, IL EST DETRUIT ET NE PEUT RIPOSTER"
810 PRINT"     SI VOUS LE MANQUEZ, VOUS POUVEZ ETRE SOUMIS AU TIR DE"
820 PRINT"     SES PHASERS.  DE TOUTES FACONS, VOUS POUVEZ RECEVOIR LE TIR"
825 PRINT"     PHASER DE TOUS LES AUTRES KLINGONS PRESENTS DANS LE QUADRANT."
830 PRINT
835 PRINT"     LA LIBRAIRIE-ORDINATEUR (COMMANDE /COM/) POSSEDE UNE OPTION"
840 PRINT"     QUI CALCULE POUR VOUS LA TRAJECTOIRE TORPILLE (OPTION 2)"
850 PRINT
860 PRINT"/SHE/ = CONTROLE DE L'ECRAN"
870 PRINT"     DEFINIT LE NBRE D'UNITES D'ENERGIE AFFECTEES AUX ECRANS"
880 PRINT"     L'ENERGIE EST PRISE SUR L'ENERGIE TOTALE DU VAISSEAU. NOTEZ:"
890 PRINT"     L'AFFICHAGE ETAT ENERGETIQUE TOTAL ENGLOBE ENERGIE DES ECRANS"
900 PRINT
910 PRINT"/DAM/ = CONTROLE DES COMPTES-RENDUS D'AVARIES"
920 PRINT"     DONNE L'ETAT DE REPARATION DES DIFFERENTES INSTALLATIONS"
930 PRINT"     UN 'ETAT DE REPARATION' NEGATIF INDIQUE QUE L'INSTALLATION EST"
940 PRINT"     PROVISOIREMENT HORS DE SERVICE."
950 PRINT
960 PRINT"/COM/ = LIBRARIE-ORDINATEUR"
970 PRINT"     LA LI RAIRIE-ORDINATEUR CONTIENT 6 OPTIONS:"
980 PRINT"     OPTION 0 = ENREGISTREMENT GALACTIQUE CUMULE"
990 PRINT"        CETTE OPTION MONTRE L'ENREGISTREMENT DES RESULTATS DE TOUTES"
1000 PRINT"       LES EXPLORATIONS PASSEES PAR SENSEURS COURTE & GRDE PORTEE"
1010 PRINT"     OPTION 1 = RAPPORT DE SITUATION"
1020 PRINT"        CETTE OPTION DONNE LES KLINGONS, LES STARDATES,"
1030 PRINT"        ET LES STARBASES RESTANT EN JEU."
1040 PRINT"     OPTION 2 = DONNEES POUR TORPILLES PHOTONIQUES"
1050 PRINT"        DONNE DIRECTIONS ET DISTANCES DE L'ENTERPRISE VERS"
1060 PRINT"        TOUS LES KLINGONS DU QUADRANT"
1070 PRINT"     OPTION 3 = DONNEES DE NAVIGATION VERS LES STARBASES"
1080 PRINT"        DONNE LES DIRECTIONS ET DISTANCES DES STARBASES"
1090 PRINT"        DU QUADRANT"
1100 PRINT"     OPTION 4 = CALCULS DE DIRECTION/DISTANCE"
1110 PRINT"        VOUS PERMET D'ENTRER LES COORDONNEES NECESSAIRES AUX"
1120 PRINT"        CALCULS DE DIRECTION/DISTANCE"
1130 PRINT"     OPTION 5 = CARTE RENSEIGNEE DE LA GALAXIE"
1140 PRINT"        AFFICHE LES NOMS DES SEIZE PRINCIPALES REGIONS DE LA"
1150 PRINT"        GALAXIE MENTIONNEES DANS LE JEU."
2000 PRINT:PRINT:PRINT
2010 PRINT "...CHAINAGE VERS STARTREK..."
2020 LOAD "STARTREK.BAS",R
9999 END
```

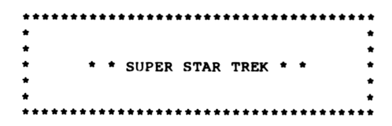
Listing du programme - Le jeu

```
10 REM ****
220 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
221 PRINT"                                       ,------*------,"
222 PRINT"                       ,-------------   '---  ------'"
223 PRINT"                        '-------- --'       / /"
224 PRINT"                            ,---' '-------/ /--,"
225 PRINT"                             '----------------'":PRINT
226 PRINT"                        L'USS ENTERPRISE --- NCC-1701"
227 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
260 CLEAR 600
270 Z$="                         "
330 DIM G(8,8),C(9,2),K(3,3),N(3),Z(8,8),D(8)
370 T=INT(RND(1)*20+20)*100:T0=T:T9=25+INT(RND(1)*10):D0=0:E=3000:E0=E
440 P=10:P0=P:S9=200:S=0:B9=0:K9=0:X$="":X0$=" IS "
470 DEF FND(D)=SQR((K(I,1)-S1)^2+(K(I,2)-S2)^2)
475 DEF FNR(R)=INT(RND(R)*7.98+1.01)
490 Q1=FNR(1):Q2=FNR(1):S1=FNR(1):S2=FNR(1)
530 FORI=1TO9:C(I,1)=0:C(I,2)=0:NEXTI
540 C(3,1)=-1:C(2,1)=-1:C(4,1)=-1:C(4,2)=-1:C(5,2)=-1:C(6,2)=-1
600 C(1,2)=1:C(2,2)=1:C(6,1)=1:C(7,1)=1:C(8,1)=1:C(8,2)=1:C(9,2)=1
670 FORI=1TO8:D(I)=0:NEXTI
710 A1$="NAVSRSLRSPHATORSHEDAMCOMXXX"
820 FORI=1TO8:FORJ=1TO8:K3=0:Z(I,J)=0:R1=RND(1)
850 IFR1>.98THENK3=3:K9=K9+3:GOTO980
860 IFR1>.95THENK3=2:K9=K9+2:GOTO980
870 IFR1>.8THENK3=1:K9=K9+1
980 B3=0:IFRND(1)>.96THENB3=1:B9=B9+1
1040 G(I,J)=K3*100+B3*10+FNR(1):NEXTJ:NEXTI:IFK9>T9THENT9=K9+1
1100 IFB9<>0THEN1200
1150 IFG(Q1,Q2)<200THENG(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)+100:K9=K9+1
1160 B9=1:G(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)+10:Q1=FNR(1):Q2=FNR(1)
1200 K7=K9:IFB9<>1THENX$="S":X0$=" Y A "
1230 PRINT"VOICI VOS ORDRES:"
1240 PRINT"      DETRUISEZ LES";K9;"VAISSEAUX DE GUERRE KLINGON QUI ONT ENVAH
1250 PRINT"   LA GALAXIE AVANT  QU'LS N'ATTAQUENT LE Q.G.DE LA FEDERATION"
1260 PRINT"   A LA STARDATE";T0+T9;" CECI VOUS DONNE";T9;"JOURS.  IL";X0$
1270 PRINT"  ";B9;"STARBASE";X$;" DS LA GALAXIE POUR RAVITAILLER LE VAISSEAU
1280 PRINT:PRINT "ETES VOUS PRET A PRENDRE LE COMMANDEMENT";
1300 INPUT I5$:IF I5$<>"Y" THEN 1280
1320 Z4=Q1:Z5=Q2:K3=0:B3=0:S3=0:G5=0:D4=.5*RND(1):Z(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)
1390 IFQ1<1ORQ1>8ORQ2<1ORQ2>8THEN1600
1430 GOSUB 9030:PRINT:IF T0<>T THEN 1490
1460 PRINT"VOTRE MISSION COMMENCE AVEC VOTRE VAISSEAU DANS LE"
1470 PRINT"QUADRANT GALACTIQUE, '";G2$;"'.":GOTO 1500
1490 PRINT"VOUS ENTREZ DS LE QUADRANT ";G2$;"  . . ."
1500 PRINT:K3=INT(G(Q1,Q2)*.01):B3=INT(G(Q1,Q2)*.1)-10*K3
1540 S3=G(Q1,Q2)-100*K3-10*B3:IFK3=0THEN1590
1560 PRINT"ZONE DE COMBAT      CONDITION ROUGE":IFS>200THEN1590
1580 PRINT"   ECRANS DANGEREUSEMENT BAS"
1590 FORI=1TO3:K(I,1)=0:K(I,2)=0:NEXTI
1600 FORI=1TO3:K(I,3)=0:NEXTI:Q$=Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+LEFT$(Z$,17)
1680 A$="<*>":Z1=S1:Z2=S2:GOSUB8670:IFK3<1THEN1820
1720 FORI=1TOK3:GOSUB8590:A$="+K+":Z1=R1:Z2=R2
1780 GOSUB8670:K(I,1)=R1:K(I,2)=R2:K(I,3)=S9*(.5+RND(1)):NEXTI
1820 IFB3<1THEN1910
1880 GOSUB8590:A$=">!<":Z1=R1:B4=R1:Z2=R2:B5=R2:GOSUB8670
1910 FORI=1TOS3:GOSUB8590:A$=" * ":Z1=R1:Z2=R2:GOSUB8670:NEXTI
1980 GOSUB6430
1990 IFS+E>10THENIFE>10ORD(7)=0THEN2060
2020 PRINT:PRINT"** ERREUR FATALE**   VOUS VENEZ D'ECHOUER VTRE VAISSEAU DS '
2030 PRINT"L'ESPACE":PRINT"VOTRE ENERGIE EST TROP FAIBLE POUR MANOEUVRER,";
2040 PRINT" ET LE CONTROLE D'ECRAN":PRINT"NE PEUT COMMUTER POUR L'INSTANT";
2050 PRINT"VERS LA SALLE DES PROPULSEURS!!":GOTO6220
2060 INPUT"COMMANDE";A$
2080 FORI=1TO9:IFLEFT$(A$,3)<>MID$(A1$,3*I-2,3)THEN2160
2140 ONIGOTO2300,1980,4000,4260,4700,5530,5690,7290,6270
2160 NEXTI:PRINT"ENTREZ UNE DES CDES SUIVANTES:"
2180 PRINT"  NAV  (ROUTE)"
2190 PRINT"  SRS  (DETECTION A COURTE DISTANCE)"
2200 PRINT"  LRS  (DETECTION A LONGUE DISTANCE)"
2210 PRINT"  PHA  (TIR DES PHASERS)"
2220 PRINT"  TOR  (TIR DES TORPILLES PHOTONIQUES)"
2230 PRINT"  SHE  (AUGMENTER OU DIMINUER L'ENERGIE DES ECRANS)"
2240 PRINT"  DAM  (POUR AVOIR DES COMPTES-RENDUS DU CONTROLE D'AVARIES)"
2250 PRINT"  COM  (POUR APPELER LA LIBRAIRIE-ORDINATEUR)"
2260 PRINT"  XXX  (POUR DEMISSIONNER DE VOTRE COMMANDEMENT)":PRINT:GOTO1990
2300 INPUT"ROUTE (0-9)";C1:IFC1=9THENC1=1
2310 IFC1>=1ANDC1<9THEN2350
2330 PRINT"   LT. SULU REND COMPTE, 'ERREUR DS LES DONNEES NAV, CDT!'":
2350 X$="8":IFD(1)<0THENX$="0.2"                                  GOTO1990
2360 PRINT"FACTEUR WARP (0-";X$;")";:INPUTW1:IFD(1)<0ANDW1>.2THEN2470
2380 IFW1>0ANDW1<=8THEN2490
2390 IFW1=0THEN1990
2420 PRINT"   L'INGENIEUR EN CHEF SCOTT : 'LES MOTEURS NE PEUVENT MONTER A";
2430 PRINT" WARP ";W1;"!'":GOTO1990
2470 PRINT"AVARIE DE MOTEURS WARP.  VITESSE MAXI = WARP 0.2":GOTO1990
2490 N=INT(W1*8+.5):IFE-N>=0THEN2590
2500 PRINT"SALLE DES MACHINES :  'ENERGIE DISPONIBLE INSUFFISANTE"
2510 PRINT"                       POUR MANOEUVRER A WARP";W1;"!'"
2530 IFS<N-EORD(7)<0THEN1990
2550 PRINT"SALLE CONTROLE DEFLECTEURS REND COMPTE:";S;"UNITES ENERGETIQUES"
2560 PRINT"                          ACTUELLEMENT AFFECTEES AUX ECRANS."
2570 GOTO1990
2590 FORI=1TOK3:IFK(I,3)=0THEN2700
2610 A$="   ":Z1=K(I,1):Z2=K(I,2):GOSUB8670:GOSUB8590
2660 K(I,1)=Z1:K(I,2)=Z2:A$="+K+":GOSUB8670
2700 NEXTI:GOSUB6000:D1=0:D6=W1:IFW1>=1THEND6=1
2770 FORI=1TO8:IFD(I)>=0THEN2880
2790 D(I)=D(I)+D6:IFD(I)>-.1ANDD(I)<0THEND(I)=-.1:GOTO2880
2800 IFD(I)<0THEN2880
2810 IFD1<>1THEND1=1:PRINT"CONTROLE D'AVARIES REND COMPTE:  ";
2840 PRINTTAB(8);:R1=I:GOSUB8790:PRINTG2$;" REPARATIONS TERMINEES."
2880 NEXTI:IFRND(1)>.2THEN3070
2910 R1=FNR(1):IFRND(1)>=.6THEN3000
```

```
2930 D(R1)=D(R1)-(RND(1)*5+1):PRINT"CONTROLE D'AVARIES REND COMPTE:  ";
2960 GOSUB8790:PRINTG2$;" ENDOMMAGE":PRINT:GOTO3070
3000 D(R1)=D(R1)+RND(1)*3+1:PRINT"CONTROLE D'AVARIES REND COMPTE:  ";
3030 GOSUB8790:PRINTG2$;" REPARATIONS AVANCENT":PRINT
3070 A$="   ":Z1=INT(S1):Z2=INT(S2):GOSUB8670
3110 X1=C(C1,1)+(C(C1+1,1)-C(C1,1))*(C1-INT(C1)):X=S1:Y=S2
3140 X2=C(C1,2)+(C(C1+1,2)-C(C1,2))*(C1-INT(C1)):Q4=Q1:Q5=Q2
3170 FORI=1TON:S1=S1+X1:S2=S2+X2:IFS1<1ORS1>=9ORS2<1ORS2>=9THEN3500
3240 S8=INT(S1)*24+INT(S2)*3-26:IFMID$(Q$,S8,2)="  "THEN3360
3320 S1=INT(S1-X1):S2=INT(S2-X2):PRINT"MOTEURS WARP ARRETES DS LE ";
3350 PRINT"SECTEUR";S1;",";S2;"CAUSE MAUVAISE NAVIGATION":GOTO3370
3360 NEXTI:S1=INT(S1):S2=INT(S2)
3370 A$="<*>":Z1=INT(S1):Z2=INT(S2):GOSUB8670:GOSUB3910:T8=1
3430 IFW1<1THENT8=.1*INT(10*W1)
3450 T=T+T8:IFT>T0+T9THEN6220
3480 GOTO1980
3500 X=8*Q1+X+N*X1:Y=8*Q2+Y+N*X2:Q1=INT(X/8):Q2=INT(Y/8):S1=INT(X-Q1*8)
3550 S2=INT(Y-Q2*8):IFS1=0THENQ1=Q1-1:S1=8
3590 IFS2=0THENQ2=Q2-1:S2=8
3620 X5=0:IFQ1<1THENX5=1:Q1=1:S1=1
3670 IFQ1>8THENX5=1:Q1=8:S1=8
3710 IFQ2<1THENX5=1:Q2=1:S2=1
3750 IFQ2>8THENX5=1:Q2=8:S2=8
3790 IFX5=0THEN3860
3800 PRINT"LT. UHURA REND COMPTE MESSAGE COMMANDEMENT FLOTTE STELLAIRE:"
3810 PRINT"  'AUTORISATION FRANCHIR LIMITES GALAXIE EST EXPRESSEMENT"
3820 PRINT"   *REFUSEE*.  COUPEZ VOS MOTEURS.'"
3830 PRINT"INGENIEUR EN CHEF SCOTT REND COMPTE : 'MOTEURS WARP COUPES POSITION"
3840 PRINT"   SECTEUR";S1;",";S2;"DU QUADRANT";Q1;",";Q2;".'"
3850 IFT>T0+T9THEN6220
3860 IF8*Q1+Q2=8*Q4+Q5THEN3370
3870 T=T+1:GOSUB3910:GOTO1320
3910 E=E-N-10:IFE>=0THENRETURN
3930 PRINT"CONTROLE ECRANS FOURNIT ENERGIE NECESSAIRE POUR ACHEVER MANEUVRE."
3940 S=S+E:E=0:IFS<=0THENS=0
3980 RETURN
4000 IFD(3)<0THENPRINT"DETECTEURS LONGUE PORTEE HORS SERVICE":GOTO1990
4030 PRINT"EXPLORATION GRANDE DISTANCE DU QUADRANT";Q1;",";Q2
4040 O1$="-------------------":PRINTO1$
4060 FORI=Q1-1TOQ1+1:N(1)=-1:N(2)=-2:N(3)=-3:FORJ=Q2-1TOQ2+1
4120 IFI>0ANDI<9ANDJ>0ANDJ<9THENN(J-Q2+2)=G(I,J):Z(I,J)=G(I,J)
4180 NEXTJ:FORL=1TO3:PRINT":";:IFN(L)<0THENPRINT"*** ";:GOTO4230
4210 PRINTRIGHT$(STR$(N(L)+1000),3);" ";
4230 NEXTL:PRINT":":PRINTO1$:NEXTI:GOTO1990
4260 IFD(4)<0THENPRINT"PHASERS HORS SERVICE":GOTO1990
4265 IFK3>0THEN4330
4270 PRINT"RESPONSABLE SCIENTIFIQUE SPOCK : 'PAS DE VAISSEAUX ENNEMIS DETECTES"
4280 PRINT"                               DS CE QUADRANT'":GOTO1990
4330 IFD(8)<0THENPRINT"AVARIE ORDINATEUR DIMINUE PRECISION"
4350 PRINT"PHASERS VERROUILLES SUR OBJECTIF;  ";
4360 PRINT"ENERGIE DISPONIBLE =";E;"UNITES"
4370 INPUT"NOMBRE D'UNITES POUR LE TIR :";X:IFX<=0THEN1990
4400 IFE-X<0THEN4360
4410 E=E-X:IFD(7)<0THENX=X*RND(1)
4450 H1=INT(X/K3):FORI=1TO3:IFK(I,3)<=0THEN4670
4480 H=INT((H1/FND(0))*(RND(1)+2)):IFH>.15*K(I,3)THEN4530
4500 PRINT"SENSEURS : PAS D'AVARIES SUR ENNEMI EN ";K(I,1);",";K(I,2):GOTO4670
4530 K(I,3)=K(I,3)-H:PRINTH;"UNITES FRAPPENT LE KLINGON DU SECT.":K(I,1);",";
4550 PRINTK(I,2):IFK(I,3)<=0THENPRINT"*** KLINGON DETRUIT ***":GOTO4580
4560 PRINT"   (SENSEURS MONTRENT QU'IL RESTE";K(I,3);"UNITES)":GOTO4670
4580 K3=K3-1:K9=K9-1:Z1=K(I,1):Z2=K(I,2):A$="   ":GOSUB8670
4650 K(I,3)=0:G(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)-100:Z(Q1,Q2)=G(Q1,Q2):IFK9<=0THEN6370
4670 NEXTI:GOSUB6000:GOTO1990
4700 IFP<=0THENPRINT"TORPILLES PHOTONIQUES TTES DEPENSEES":GOTO 1990
4730 IFD(5)<0THENPRINT"TUBES PHOTONIQUES NON OPERATIONNELS":GOTO1990
4760 INPUT"ROUTE TORPILLE (1-9)";C1:IFC1=9THENC1=1
4780 IFC1>=1ANDC1<9THEN4850
4790 PRINT"ENSEIGNE CHEKOV REND COMPTE,  'PARAMETERES NON VALABLES, CDT!'"
4800 GOTO1990
4850 X1=C(C1,1)+(C(C1+1,1)-C(C1,1))*(C1-INT(C1)):E=E-2:P=P-1
4860 X2=C(C1,2)+(C(C1+1,2)-C(C1,2))*(C1-INT(C1)):X=S1:Y=S2
4910 PRINT"TRAJECTOIRE TORPILLE:"
4920 X=X+X1:Y=Y+X2:X3=INT(X+.5):Y3=INT(Y+.5)
4960 IFX3<1ORX3>8ORY3<1ORY3>8THEN5490
5000 PRINT"               ";X3;",";Y3:A$="   ":Z1=X:Z2=Y:GOSUB8830
5050 IFZ3<>0THEN4920
5060 A$="+K+":Z1=X:Z2=Y:GOSUB8830:IFZ3=0THEN5210
5110 PRINT"*** KLINGON DETRUIT ***":K3=K3-1:K9=K9-1:IFK9<=0THEN6370
5150 FORI=1TO3:IFX3=K(I,1)ANDY3=K(I,2)THEN5190
5180 NEXTI:I=3
5190 K(I,3)=0:GOTO5430
5210 A$=" * ":Z1=X:Z2=Y:GOSUB8830:IFZ3=0THEN5280
5260 PRINT"ETOILE EN";X3;",";Y3;"A ANNULE L'ENERGIE TORPILLE.":GOSUB6000:
                                                          GOTO1990
5280 A$=">!<":Z1=X:Z2=Y:GOSUB8830:IFZ3=0THEN4760
5330 PRINT"*** STARBASE DETRUITE ***":B3=B3-1:B9=B9-1
5360 IFB9>0ORK9>T-T0-T9THEN5400
5370 PRINT"CA SUFFIRA, CDT!! VOUS ETES RELEVE DE VOTRE COMMANDEMENT"
5380 PRINT"ET CONDAMNE A 99 STARJOURS DE TRVAUX FORCES SUR CYGNUS 12!!"
5390 GOTO 6270
5400 PRINT"COMMANDEMENT FLOTTE STELLAIRE REVOIT VOTRE DOSSIER ET ENVISAGE"
5410 PRINT"COURT MARTIALE!":D0=0
5430 Z1=X:Z2=Y:A$="   ":GOSUB8670
5470 G(Q1,Q2)=K3*100+B3*10+S3:Z(Q1,Q2)=G(Q1,Q2):GOSUB6000:GOTO1990
5490 PRINT"TORPILLE A MANQUE BUT":GOSUB6000:GOTO1990
5530 IFD(7)<0THENPRINT"CONTROLE ECRANS HORS SERVICE":GOTO1990
5560 PRINT"ENERGIE DISPONIBLE =";E+S;:INPUT"NOMBRE D'UNITES POUR LES ECRANS";X
5580 IFX<0ORS=XTHENPRINT"<ECRANS SANS CHANGEMENT>":GOTO1990
5590 IFX<=E+STHEN5630
5600 PRINT"CONTROLE ECRANS SIGNALE  'C'EST PAS LE TRESOR DE LA FEDERATION.'"
5610 PRINT"<ECRANS SANS CHANGEMENT>":GOTO1990
5630 E=E+S-X:S=X:PRINT"SALLE CONTROLE DEFLECTEURS REND COMPTE:"
5660 PRINT"  'ECRANS MIS A";INT(S);"UNITES SUR VOTRE ORDRE.'":GOTO1990
5690 IFD(6)>=0THEN5910
5700 PRINT"IMPOSSIBLE AVOIR RAPPORT D'AVARIES":IFD0=0THEN1990
5720 D3=0:FORI=1TO8:IFD(I)<0THEND3=D3+.1
5760 NEXTI:IFD3=0THEN1990
5780 PRINT:D3=D3+D4:IFD3>=1THEND3=.9
5810 PRINT"TECHNICIENS PRETS A REPARER VOTRE VAISSEAU;"
5820 PRINT"TEMPS REPARATIONS ESTIME:";.01*INT(100*D3);"STARJOURS"
5840 INPUT"AUTORISEZ VOUS LE PLAN DE REPARATIONS (Y/N)";A$
5860 IFA$<>"Y"THEN 1990
5870 FORI=1TO8:IFD(I)<0THEND(I)=0
5890 NEXTI:T=T+D3+.1
5910 PRINT:PRINT"ELEM.          AVANC. REPAR.":FORR1=1TO8
5920 GOSUB8790:PRINTG2$;LEFT$(Z$,25-LEN(G2$));INT(D(R1)*100)*.01
5950 NEXTR1:PRINT:IFD0<>0THEN5720
5980 GOTO 1990
6000 IFK3<=0THENRETURN
6010 IFD0<>0THENPRINT"ENTERPRISE PROTEGE PAR ECRANS DE LA STARBASE":RETURN
6040 FORI=1TO3:IFK(I,3)<=0THEN6200
6060 H=INT((K(I,3)/FND(1))*(2+RND(1))):S=S-H:K(I,3)=K(I,3)/(3+RND(0))
6080 PRINTH;"UNITES FRAPPENT ENTERPRISE VENANT DU SECTEUR";K(I,1);",";K(I,2)
6090 IFS<=0THEN6240
6100 PRINT"      <ECRANS TOMBES A";S;"UNITES>":IFH<20THEN6200
6120 IFRND(1)>.6ORH/S<=.02THEN6200
6140 R1=FNR(1):D(R1)=D(R1)-H/S-.5*RND(1):GOSUB8790
6170 PRINT"CONTROLE D'AVARIES SIGNALE '";G2$;" ENDOMMAGE PAR LE COUP'"
6200 NEXTI:RETURN
6220 PRINT"C'EST LE STARJOUR";T:GOTO 6270
6240 PRINT:PRINT"L'ENTREPRISE A ETE DETRUITE.  LA FEDERATION ";
6250 PRINT"SERA CONQUISE":GOTO 6220
6270 PRINT"IL Y AVAIT ENCORE";K9;"CROISEURS DE BATAILLE DE KLINGON A LA"
6280 PRINT"FIN DE VOTRE MISSION."
6290 PRINT:PRINT:IFB9=0THEN6360
6310 PRINT"LA FEDERATION CHERCHE UN AUTRE COMMANDANT DE VAISSEAU STELLAIRE"
6320 PRINT"POUR UNE MISSION SIMILAIRE -- S'IL Y A UN VOLONTAIRE,"
6330 INPUT"QU'IL SORTE DES RANGS ET TAPE 'DAC'";A$:IFA$="DAC"THEN10
6360 END
6370 PRINT"FELICITATIONS, COMMANDANT!  LE DERNIER CROISEUR KLINGON"
6380 PRINT"MENACANT LA FEDERATION A ETE DETRUIT.":PRINT
6400 PRINT"VOTRE TAUX D'EFFICACITE EST DE";1000*(K7/(T-T0))^2:GOTO6290
6430 FORI=S1-1TOS1+1:FORJ=S2-1TOS2+1
6450 IFINT(I+.5)<1ORINT(I+.5)>8ORINT(J+.5)<1ORINT(J+.5)>8THEN6540
6490 A$=">!<":Z1=I:Z2=J:GOSUB8830:IFZ3=1THEN6580
6540 NEXTJ:NEXTI:D0=0:GOTO6650
6580 D0=1:C$="ENTRE AU BASSIN":E=E0:P=P0
6620 PRINT"ECRANS A ZERO POUR L'ENTREE EN RADOUB":S=0:GOTO6720
6650 IFK3>0THENC$="*ROUGE*":GOTO6720
6660 C$="VERT":IFE<E0*.1THENC$="JAUNE"
6720 IFD(2)>=0THEN6770
6730 PRINT:PRINT"*** SENSEURS COURTE DISTANCE H.S ***":PRINT:RETURN
6770 O1$="---------------------------------":PRINTO1$:FORI=1TO8
6820 FORJ=(I-1)*24+1 TO(I-1)*24+22STEP3:PRINT" ";MID$(Q$,J,3);:NEXTJ
6830 ONIGOTO6850,6900,6960,7020,7070,7120,7180,7240
6850 PRINT"        STARJOUR            ";INT(T*10)*.1:GOTO7260
6900 PRINT"        CONDITION           ";C$:GOTO7260
6960 PRINT"        QUADRANT            ";Q1;",";Q2:GOTO7260
7020 PRINT"        SECTEUR             ";S1;",";S2:GOTO7260
7070 PRINT"        TORP.PHOTONIQUES    ";INT(P):GOTO7260
7120 PRINT"        ENERGIE TOTALE      ";INT(E+S):GOTO7260
7180 PRINT"        ECRANS              ";INT(S):GOTO7260
7240 PRINT"        KLINGONS RESTANTS   ";INT(K9)
7260 NEXTI:PRINTO1$:RETURN
7290 IFD(8)<0THENPRINT"ORDINATEUR H.S.":GOTO1990
7320 INPUT"ORDINATEUR O.K, ATTEND COMMANDE";A:IFA<0THEN1990
7350 PRINT:H8=1:ONA+1GOTO7540,7900,8070,8500,8150,7400
7360 PRINT"FONCTIONS DISPONIBLES DS LIBRAIRIE-ORDINATEUR:"
7370 PRINT"   0 = ENREGISTREMENT GALACTIQUE CUMULEE
7372 PRINT"   1 = RAPPORT DE SITUATION"
7374 PRINT"   2 = DONNEES POUR TORPILLES PHOTONIQUES"
7376 PRINT"   3 = DONNEES NAV VERS LES STARBASES"
7378 PRINT"   4 = CALCULS DE DIRECTION/DISTANCE"
7380 PRINT"   5 = CARTE RENSEIGNEE DE LA GALAXIE":PRINT:GOTO7320
7400 H8=0:G5=1:PRINT"                        LA GALAXIE":GOTO7550
7540 REM
7542 REM
7543 PRINT:PRINT"            ";
7544 PRINT"ENREG. ORDINATEUR PR QUADRANT GALACTIQUE";Q1;",";Q2
7546 PRINT
7550 PRINT"      1     2     3     4     5     6     7     8"
7560 O1$="     ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----"
7570 PRINTO1$:FORI=1TO8:PRINTI;:IFH8=0THEN7740
7630 FORJ=1TO8:PRINT"   ";:IFZ(I,J)=0THENPRINT"***";:GOTO7720
7700 PRINTRIGHT$(STR$(Z(I,J)+1000),3);
7720 NEXTJ:GOTO7850
7740 Z4=I:Z5=1:GOSUB9030:J0=INT(15-.5*LEN(G2$)):PRINTTAB(J0):G2$;
7800 Z5=5:GOSUB 9030:J0=INT(39-.5*LEN(G2$)):PRINTTAB(J0);G2$;
7850 PRINT:PRINTO1$:NEXTI:PRINT:GOTO1990
7900 PRINT "   RAPPORT SITU.":X$="":IFK9>1THENX$="S"
7940 PRINT"KLINGON";X$;" RESTANTS: ";K9
7960 PRINT"MISSION DOIT ETRE ACCOMPLIE EN";.1*INT((T0+T9-T)*10);"STARJOURS"
7970 X$="S":IFB9<2THENX$="":IFB9<1THEN8010
7980 PRINT"LA FEDERATION MAINTIENT";B9;"STARBASE";X$;" DS LA GALAXIE"
7990 GOTO5690
8010 PRINT"VOTRE STUPIDITE VOUS A LIVRE A VOUS MEME DANS"
8020 PRINT"  LA GALAXIE -- VOUS N'AVEZ PLUS DE STARBASES!":GOTO5690
8070 IFK3<=0THEN4270
8080 X$="":IFK3>1THENX$="S"
8090 PRINT"ENTERPRISE AUX CROISEURS DE BATAILLE KLINGONIEN";X$
8100 H8=0:FORI=1TO3:IFK(I,3)<=0THEN8480
8110 W1=K(I,1):X=K(I,2)
8120 C1=S1:A=S2:GOTO8220
8150 PRINT"CALCULS DE DIRECTION/DISTANCE:"
8160 PRINT"VS ETES DS LE QUADRANT ";Q1;",";Q2;" SECTEUR ";S1;",";S2
8170 PRINT"S.V.P. ENTREZ":INPUT"  COORDONNEES INITIALES (X,Y)";C1,A
8200 INPUT"  COORDONNEES FINALES  (X,Y)";W1,X
8220 X=X-A:A=C1-W1:IFX<0THEN8350
8250 IFA<0THEN8410
8260 IFX>0THEN8280
8270 IFA=0THENC1=5:GOTO8290
8280 C1=1
8290 IFABS(A)<=ABS(X)THEN8330
8310 PRINT"DIRECTION =";C1+(((ABS(A)-ABS(X))+ABS(A))/ABS(A)):GOTO8460
8330 PRINT"DIRECTION =";C1+(ABS(A)/ABS(X)):GOTO8460
8350 IFA>0THENC1=3:GOTO8420
8360 IFX<>0THENC1=5:GOTO8290
8410 C1=7
8420 IFABS(A)>=ABS(X)THEN8450
8430 PRINT"DIRECTION =";C1+(((ABS(X)-ABS(A))+ABS(X))/ABS(X)):GOTO8460
8450 PRINT"DIRECTION =";C1+(ABS(X)/ABS(A))
8460 PRINT"DISTANCE =";SQR(X^2+A^2):IFH8=1THEN1990
8480 NEXTI:GOTO1990
8500 IFB3<>0THENPRINT"ENTERPRISE A STARBASE:":W1=B4:X=B5:GOTO8120
8510 PRINT"MR. SPOCK SIGNALE : 'SENSEURS NE MONTRENT AUCUNE STARBASE DS CE";
8520 PRINT" QUADRANT.'":GOTO1990
8590 R1=FNR(1):R2=FNR(1):A$="   ":Z1=R1:Z2=R2:GOSUB8830:IFZ3=0THEN8590
8600 RETURN
8670 S8=INT(Z2-.5)*3+INT(Z1-.5)*24+1
8675 IF LEN(A$)<>3 THEN PRINT"ERREUR":STOP
8680 IFS8=1THENQ$=A$+RIGHT$(Q$,189):RETURN
8690 IFS8=190THENQ$=LEFT$(Q$,189)+A$:RETURN
8700 Q$=LEFT$(Q$,S8-1)+A$+RIGHT$(Q$,190-S8):RETURN
8790 ONR1GOTO8792,8794,8796,8798,8800,8802,8804,8806
8792 G2$="MOTEURS WARP":RETURN
8794 G2$="SENSEURS COURTE DISTANCE":RETURN
8796 G2$="SENSEURS GRANDE DISTANCE":RETURN
8798 G2$="CONTROLE PHASERS":RETURN
8800 G2$="TUBES PHOTONIQUES":RETURN
8802 G2$="CONTROLE D'AVARIES":RETURN
8804 G2$="CONTROLE D'ECRANS":RETURN
```

```
8806 G2$="LBRAIRIE-ORDINATEUR":RETURN
8830 Z1=INT(Z1+.5):Z2=INT(Z2+.5):S8=(Z2-1)*3+(Z1-1)*24+1:Z3=0
8890 IFMID$(Q$,S8,3)<>A$THENRETURN
8900 Z3=1:RETURN
9030 IFZ5<=4THENONZ4GOTO9040,9050,9060,9070,9080,9090,9100,9110
9035 GOTO9120
9040 G2$="ANTARES":GOTO9210
9050 G2$="RIGEL":GOTO9210
9060 G2$="PROCYON":GOTO9210
9070 G2$="VEGA":GOTO9210
9080 G2$="CANOPUS":GOTO9210
9090 G2$="ALTAIR":GOTO9210
9100 G2$="SAGITTAIRE":GOTO9210
9110 G2$="POLLUX":GOTO9210
9120 ONZ4GOTO9130,9140,9150,9160,9170,9180,9190,9200
9130 G2$="SIRIUS":GOTO9210
9140 G2$="DENEB":GOTO9210
9150 G2$="CAPELLA":GOTO9210
9160 G2$="BETELGEUSE":GOTO9210
9170 G2$="ALDEBARAN":GOTO9210
9180 G2$="REGULUS":GOTO9210
9190 G2$="ARCTURUS":GOTO9210
9200 G2$="L'EPI"
9210 IFG5<>1THENONZ5GOTO9230,9240,9250,9260,9230,9240,9250,9260
9220 RETURN
9230 G2$=G2$+" I":RETURN
9240 G2$=G2$+" II":RETURN
9250 G2$=G2$+" III":RETURN
9260 G2$=G2$+" IV":RETURN
9999 END
```

Exécution du programme - Instructions


```
**************************************
*                                    *
*                                    *
*        * * SUPER STAR TREK * *     *
*                                    *
*                                    *
**************************************
```

```
VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS (Y/N)? Y

NOTE:  VOUS AVEZ BESOIN DE 40K SOUS CP/M POUR EXECUTER STARTREK.
  CE QUI VEUT DIRE QUE LE BASIC DOIT DISPOSER DE 18K DE MEMOIRE.

     INSTRUCTIONS POUR 'SUPER STAR TREK'

1. A L'AFFICHAGE DE /COMMAND ?/, ENTREZ L'UNE DES COMMANDES VALIDES:
     -- NAV, SRS, LRS, PHA, TOR, SHE, DAM, COM, OU  XXX --.
2. SI VOUS TAPEZ UNE COMMANDE NON VALIDE, UNE LISTE ABREGEE DES
     COMMANDES AUTORISEES SERA AFFICHEE.
3. CERTAINES COMMANDES EXIGENT L'ENTREE DE PARAMETRES (AINSI, LA
     COMMANDE 'NAV' DEMANDE 'ROUTE (1-9) ?'.)  SI VOUS TAPEZ DES
     PARAMETRES NON VALABLES (COMME DES NBRES NEGATIFS), LA COMMANDE
     SERA ANNULEE

     LA GALAXIE EST DIVISEE EN UN CARROYAGE DE 8 X 8 QUADRANTS,
ET CHAQUE QUADRANT DIVISE ENSUITE EN UNE GRILLE DE 8 X 8 SECTEURS.

     ON VOUS FIXERA UN POINT DE DEPART QUELQUE PART DS LA GALAXIE,
POUR COMMENCER UN TOUR D'OPERATIONS COMME COMMANDANT DU VAISSEAU
/ENTERPRISE/; VOTRE MISSION: REPERER ET DETRUIRE LA FLOTTE DE
VAISSEAUX DE GUERRE DE KLINGON QUI MENACENT LA FEDERATION DES
PLANETES UNIES.

     EN TANT QUE COMMANDANT DU VAISSEAU STELLAIRE ENTERPRISE VOUS
DISPOSEZ DES COMMANDES SUIVANTES:

/NAV/ = CONTROLE DES MOTEURS WARP --
     LA ROUTE NUMERIQUE CORRESPOND AU            4  3  2
     DIAGRAMME CI-CONTRE                          . . .
     DES VALEURS ENTIERES ET REELLES SONT          ...
     POSSIBLES. (AINSI LA ROUTE 1.5            5 ---*--- 1
     EST A MI-CHEMIN DES ROUTES 1 ET 2             ...
                                                  . . .
     LES VALEURS PEUVENT APPROCHER 9.0           6  7  8
     VALEUR EQUIVALENTE A 1.0
                                                  ROUTE
     UN DES FACTEURS WARP EST LA TAILLE D'UN
     QUADRANT.  PAR CONSEQUENT, POUR ALLER
     DU QUADRANT 6,5 AU 5,5, IL FAUDRA PRENDRE
     LA ROUTE 3, AVEC 1 DE FACTEUR WARP

/SRS/ = EXPLORATION PAR DETECTEURS A FAIBLE PORTEE
     VOUS MONTRE LE BALAYAGE DE VOTRE QUADRANT ACTUEL.

     LES SYMBOLES SUR L'ECRAN DE VOTRE DETECTEUR SONT:
        <*> = POSITION DE VOTRE VAISSEAU STELLAIRE
        +K+ = CROISEUR DE BATAILLE DE KLINGON
        >!< = STARBASE FEDERALE(RAVIT./REPAR./REARM. ICI!)
         *  = ETOILE

     UN 'RAPPORT DE SITUATION' ABREGE SERA EGALEMENT DONNE.

/LRS/ = EXPLORATION PAR DETECTEURS A LONGUE PORTEE
     DONNE L'ETAT DE L'ESPACE DANS LES QUADRANTS AVOISINANTS
     L'ENTERPRISE (QUI EST AU CENTRE DELA ZONE BALAYEE)
     CET ETAT EST CODE SOUS LA FORME /###/, OU LE CHIFFRE DES UNITES
     EST LE NBRE D'ETOILES, CELUI DES DIZAINES CELUI DES
     STARBASES, ET CELUI DES CENTAINES REPRESENTE LE NOMBRE DE
     KLINGONS.

     EXEMPLE - 207 = 2 KLINGONS, PAS DE STARBASES, & 7 ETOILES.

/PHA/ = CONTROLE DES PHASERS.
     VOUS PERMET DE DETRUIRE LES CROISEURS DE BATAILE DE KLINGON EN
     LES CINGLANT D'UNE QUANTITE SUFFISANTE D'ENERGIE POUR FAIRE
     S'EFFONDRER LEUR ECRAN DE FORCE. (N'OUBLIEZ PAS : LES KLINGONS
     ONT DES PHASERS EUX AUSSI!)

/TOR/ = CONTROLE DES TORPILLES PHOTONIQUES
     LA ROUTE TORPILLE EST CELLE DEFINIE PAR LE CONTROLE DES WARPS
     SI LE KLINGON EST TOUCHE, IL EST DETRUIT ET NE PEUT RIPOSTER
     SI VOUS LE MANQUEZ, VOUS POUVEZ ETRE SOUMIS AU TIR DE
     SES PHASERS.  DE TOUTES FACONS, VOUS POUVEZ RECEVOIR LE TIR
     PHASER DE TOUS LES AUTRES KLINGONS PRESENTS DANS LE QUADRANT.

     LA LIBRAIRIE-ORDINATEUR (COMMANDE /COM/) POSSEDE UNE OPTION
     QUI CALCULE POUR VOUS LA TRAJECTOIRE TORPILLE (OPTION 2)

/SHE/ = CONTROLE DE L'ECRAN
     DEFINIT LE NBRE D'UNITES D'ENERGIE AFFECTEES AUX ECRANS
     L'ENERGIE EST PRISE SUR L'ENERGIE TOTALE DU VAISSEAU. NOTEZ:
     L'AFFICHAGE ETAT ENERGETIQUE TOTAL ENGLOBE ENERGIE DES ECRANS

/DAM/ = CONTROLE DES COMPTES-RENDUS D'AVARIES
     DONNE L'ETAT DE REPARATION DES DIFFERENTES INSTALLATIONS
     UN 'ETAT DE REPARATION' NEGATIF INDIQUE QUE L'INSTALLATION EST
     PROVISOIREMENT HORS DE SERVICE.

/COM/ = LIBRARIE-ORDINATEUR
     LA LIBRAIRIE-ORDINATEUR CONTIENT 6 OPTIONS:
     OPTION 0 = ENREGISTREMENT GALACTIQUE CUMULE
        CETTE OPTION MONTRE L'ENREGISTREMENT DES RESULTATS DE TOUTES
       LES EXPLORATIONS PASSEES PAR SENSEURS COURTE & GRDE PORTEE
     OPTION 1 = RAPPORT DE SITUATION
        CETTE OPTION DONNE LES KLINGONS, LES STARDATES,
        ET LES STARBASES RESTANT EN JEU.
     OPTION 2 = DONNEES POUR TORPILLES PHOTONIQUES
        DONNE DIRECTIONS ET DISTANCES DE L'ENTERPRISE VERS
        TOUS LES KLINGONS DU QUADRANT
     OPTION 3 = DONNEES DE NAVIGATION VERS LES STARBASES
        DONNE LES DIRECTIONS ET DISTANCES DES STARBASES
        DU QUADRANT
     OPTION 4 = CALCULS DE DIRECTION/DISTANCE
        VOUS PERMET D'ENTRER LES COORDONNEES NECESSAIRES AUX
        CALCULS DE DIRECTION/DISTANCE
     OPTION 5 = CARTE RENSEIGNEE DE LA GALAXIE
        AFFICHE LES NOMS DES SEIZE PRINCIPALES REGIONS DE LA
        GALAXIE MENTIONNEES DANS LE JEU.
```

Synonym

(Jeu des synonymes)

Le synonyme d'un mot est un autre mot qui à quelque chose près a le même sens. Ce programme teste vos connaissances des synonymes de quelques mots courants.

L'ordinateur choisit un mot et vous demande un synonyme. L'ordinateur vous dit alors si cela est juste ou faux. Si vous ne pouvez trouver de synonymes, tapez « ZUT » ce qui aura comme effet d'en faire afficher un.

Vous pouvez mettre tous les mots de votre choix dans les lignes de DATA (510-600). Le nombre suivant DATA dans l'instruction 500 est le nombre total d'instructions de data. Dans chaque instruction de data, le premier nombre est le nombre de mots dans l'instruction présente.

Pouvez-vous envisager une manière plus générale de faire cela pour un quelconque sujet de CAI ?

Walt Koetke de Lexington High School, Massachusetts a créé ce programme.

```
                              SYNONYM
             CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



LE SYNONYME D'UN MOT EST UN AUTRE MOT QUI
A LA MEME OU PRESQUE LA MEME SIGNIFICATION.
JE CHOISIS UN MOT -- VOUS TAPEZ UN SYNONYME.
SI VOUS NE TROUVEZ PAS DE SYNONYME, TAPEZ LE MOT 'ZUT'
ET JE VOUS DONNERAI UN SYNONYME.


     QUEL EST UN SYNONYME DE MODELE? ZUT
**** UN SYNONYME DE MODELE EST MAQUETTE.

     QUEL EST UN SYNONYME DE MODELE? BATEAU
     RECOMMENCEZ.
     QUEL EST UN SYNONYME DE MODELE? MAQUETTE
CORRECT


     QUEL EST UN SYNONYME DE MAISON? DOMICILE
TRES BIEN


     QUEL EST UN SYNONYME DE POUSSER? EXAGERER
     RECOMMENCEZ.
     QUEL EST UN SYNONYME DE POUSSER? ZUT
**** UN SYNONYME DE POUSSER EST BOUSCULER.

     QUEL EST UN SYNONYME DE POUSSER? APPUYER
CORRECT


     QUEL EST UN SYNONYME DE SOUFFRANCE? MAL
EXACT


     QUEL EST UN SYNONYME DE PREMIER? CHEF
     RECOMMENCEZ.
     QUEL EST UN SYNONYME DE PREMIER? MEILLEUR
EXACT


     QUEL EST UN SYNONYME DE ROUGE? VIOLACE
     RECOMMENCEZ.
     QUEL EST UN SYNONYME DE ROUGE? ECARLATE
BIEN!


     QUEL EST UN SYNONYME DE ARRET? STOP
     RECOMMENCEZ.
     QUEL EST UN SYNONYME DE ARRET? RELACHE
EXACT


     QUEL EST UN SYNONYME DE CREUX? TROU
BIEN!


     QUEL EST UN SYNONYME DE SIMILAIRE? PAREIL
     RECOMMENCEZ.
     QUEL EST UN SYNONYME DE SIMILAIRE? SEMBLABLE
CORRECT


     QUEL EST UN SYNONYME DE PETIT? MINUSCULE
TRES BIEN

ENTRAINEMENT AUX SYNONYMES ACHEVE.
Ok
```

```
2 PRINT TAB(33);"SYNONYM"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT: PRINT: PRINT
10 DIM R$(5),W$(10),L(30),R(30)
20 R$(1)="TRES BIEN": R$(2)="CORRECT": R$(3)="PARFAIT": R$(4)="BIEN!"
30 R$(5)="EXACT"
70 C=0
90 PRINT "LE SYNONYME D'UN MOT EST UN AUTRE MOT QUI"
100 PRINT "A LA MEME OU PRESQUE LA MEME";
110 PRINT " SIGNIFICATION."
130 PRINT "JE CHOISIS UN MOT -- VOUS TAPEZ UN SYNONYME."
140 PRINT "SI VOUS NE TROUVEZ PAS DE SYNONYME, TAPEZ LE MOT 'ZUT'"
145 PRINT "ET JE VOUS DONNERAI UN SYNONYME.": PRINT
150 RESTORE: C=C+1: READ N
160 IF C>N THEN 420
170 N1=INT(RND(1)*N+1)
174 IF R(N1)=1 THEN 170
176 R(N1)=1
180 FOR I=1 TO N1
190 READ N2
200 FOR J=1 TO N2
210 READ W$(J)
220 NEXT J
230 NEXT I
232 FOR J=1 TO N2: L(J)=J: NEXT J
235 L(0)=N2: G=1: PRINT
237 L(G)=L(L(0)): L(0)=N2-1: PRINT
240 PRINT "     QUEL EST UN SYNONYME DE ";W$(G);: INPUT A$
250 IF A$="ZUT" THEN 340
260 FOR K=1 TO N2
270 IF G=K THEN 290
280 IF A$=W$(K) THEN 320
290 NEXT K
300 PRINT "     RECOMMENCEZ.": GOTO 240
320 PRINT R$(INT(RND(1)*5+1)): GOTO 150
340 G1=INT(RND(1)*L(0)+1)
360 PRINT "**** UN SYNONYME DE ";W$(G);" EST ";W$(L(G1));".": PRINT
370 L(G1)=L(L(0)): L(0)=L(0)-1: GOTO 240
420 PRINT: PRINT "ENTRAINEMENT AUX SYNONYMES ACHEVE.": GOTO 999
500 DATA 10
510 DATA 5,"PREMIER","MEILLEUR","PROCHAIN","PRINCIPAL","INITIAL"
520 DATA 5,"SIMILAIRE","SEMBLABLE","IDENTIQUE","ANALOGUE","RESSEMBLANT"
530 DATA 5,"MODELE","MAQUETTE","PROTOTYPE","STANDARD","SPECIMEN"
540 DATA 5,"PETIT","INSIGNIFIANT","INFIME","MESQUIN","MINUSCULE"
550 DATA 6,"ARRET","HALTE","ESCALE","REPIT","RELACHE","REPOS"
560 DATA 6,"MAISON","LOGEMENT","RESIDENCE","DOMICILE","DEMEURE"
565 DATA "HABITATION"
570 DATA 7,"CREUX","TROU","DEPRESSION","PUITS","FOSSE","ABIME","CAVITE"
580 DATA 6,"POUSSER","APPUYER","BOUSCULER","ENTRAINER","ENFONCER","PRESSER"
590 DATA 6,"ROUGE","POURPRE","ECARLATE","CARMIN","RUBICOND","RUTILANT"
600 DATA 7,"SOUFFRANCE","DOULEUR","MAL","MISERE","DETRESSE","PEINE"
605 DATA "MALAISE"
999 END
```

Target (La cible)

Dans ce programme, vous êtes chargé des armes d'un vaisseau spatial dans un espace à 3 dimensions. Votre vaisseau, le vaisseau spatial Enterprise, est situé à l'origine (0, 0, 0) d'un ensemble de coordonnées x, y, z. On vous donnera la situation approximative des coordonnées rectangulaires de l'objectif dans les 3 dimensions, l'angle de déviation approximatif en radians et en degrés à partir des axes x et y et la distance approximative de l'objectif.

Avec cette information, vous pourrez alors tirer sur l'objectif. Un tir effectué à 20 km de l'objectif le détruit. Après chaque tir, une information vous est donnée aussi bien sur la position de l'explosion de votre tir que sur une quelconque position de l'objectif. Heureusement, ceci est juste un exercice et l'objectif ne riposte pas. Après avoir atteint une certaine compétence, vous serez en mesure de détruire un objectif en 3 ou 4 tirs. Mais la compétence s'acquiert !

L'auteur est H. David Crockett de Fort Worth, Texas.

```
                              TARGET
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


VOUS ETES L'OFFICIER CHARGE DES ARMES SUR LE VAISSEAU
SPATIAL 'ENTERPRISE'.
ET CECI EST DESTINE A TESTER VOTRE PRECISION DE TIR DANS
UN ESPACE A 3 DIMENSIONS. ON VOUS DONNERA
LES ECARTS EN RADIANS PAR RAPPORT AUX AXES X ET Z, LES COORDONNEES
RECTANGULAIRES DE L'OBJECTIF DANS LES 3 DIMENSIONS,
LE NOMBRE APPROXIMATIF DE DEGRES A PARTIR DES AXES X ET Z,
ET LA DISTANCE APPROCHEE DE L'OBJECTIF.
VOUS TIREREZ ALORS SUR L'OBJECTIF JUSQU'A SA
DESTRUCTION!

BONNE CHANCE!!


RADIANS DEPUIS L'AXE X = 1.54014     DEPUIS L'AXE Z = 1.91639
OBJECTIF REPERE: COORDONN. APPROXIMATIVES X= 899.349   Y= 29329.4
     DISTANCE ESTIMEE= 31180                               Z=-10564.8
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 90,110,31000

RADIANS DEPUIS L'AXE DES X = 1.57079 DEPUIS L'AXE DES Z = 1.91985
COUP DERRIERE L'OBJECTIF DE 899.174 KILOMETRES.
COUP A DROITE DE L'OBJECTIF DE 198.83 KILOMETRES.
COUR EN DESSOUS DE L'OBJECTIF DE 37.6006 KILOMETRES.
POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X= .174554    Y= 29130.6    Z=-10602.4
     DISTANCE DE L'OBJECTIF = 921.663

     DISTANCE ESTIMEE= 31186
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 87,112,32000

RADIANS DEPUIS L'AXE DES X = 1.51843 DEPUIS L'AXE DES Z = 1.95476
COUP DEVANT L'OBJECTIF DE 653.634 KILOMETRES.
COUP A GAUCHE DE L'OBJECTIF DE 299.922 KILOMETRES.
COUR EN DESSOUS DE L'OBJECTIF DE 1422.39 KILOMETRES.
POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X= 1552.98     Y= 29629.3     Z=-11987.2
     DISTANCE DE L'OBJECTIF = 1593.85


     DISTANCE ESTIMEE= 31187
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 98,129,35000

RADIANS DEPUIS L'AXE DES X = 1.71042 DEPUIS L'AXE DES Z = 2.25147
COUP DERRIERE L'OBJECTIF DE 4684.73 KILOMETRES.
COUP A DROITE DE L'OBJECTIF DE 2393.77 KILOMETRES.
COUR EN DESSOUS DE L'OBJECTIF DE 11461.2 KILOMETRES.
POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X=-3785.38     Y= 26935.6     Z=-22026
     DISTANCE DE L'OBJECTIF = 12610.9


     DISTANCE ESTIMEE= 31187.1
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 105,130,32000

RADIANS DEPUIS L'AXE DES X = 1.83259 DEPUIS L'AXE DES Z = 2.26892
COUP DERRIERE L'OBJECTIF DE 7243.77 KILOMETRES.
COUP A DROITE DE L'OBJECTIF DE 5651.01 KILOMETRES.
COUR EN DESSOUS DE L'OBJECTIF DE 10004.2 KILOMETRES.
POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X=-6344.42     Y= 23678.4     Z=-20569
     DISTANCE DE L'OBJECTIF = 13582.7


     DISTANCE ESTIMEE= 31187.1
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 3,3,0

VOUS VOUS ETES FAIT SAUTER!!



AUTRE OBJECTIF...

RADIANS DEPUIS L'AXE X = .366395     DEPUIS L'AXE Z = 4.95674
OBJECTIF REPERE: COORDONN. APPROXIMATIVES X=-45032.4   Y=-17279.9
     DISTANCE ESTIMEE= 49700                               Z= 12026.5
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 20,30,50000

RADIANS DEPUIS L'AXE DES X = .349065 DEPUIS L'AXE DES Z = .523597
COUP DEVANT L'OBJECTIF DE 68524.6 KILOMETRES.
COUP A GAUCHE DE L'OBJE TIF DE 25830.3 KILOMETRES.
COUP AU DESSUS DE L'OBJECTIF DE 31274.9 KILOMETRES.
POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X= 23492.2     Y= 8550.44     Z= 43301.3
     DISTANCE DE L'OBJECTIF = 79630


     DISTAN E ESTIMEE= 49710
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 0,0,49710

RADIANS DEPUIS L'AXE DES X = 0 DEPUIS L'AXE DES Z = 0
COUP DEVANT L'OBJECTIF DE 45032.4 KILOMETRES.
COUP A GAUCHE DE L'OBJECTIF DE 17279.9 KILOMETRES.
COUP AU DESSUS DE L'OBJECTIF DE 37683.6 KILOMETRES.
POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X= 0     Y= 0     Z= 49710
     DISTANCE DE L'OBJECTIF = 61209.2


     DISTANCE ESTIMEE= 49710
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 100,100,50000

RADIANS DEPUIS L'AXE DES X = 1.74532 DEPUIS L'AXE DES Z = 1.74532
COUP DEVANT L'OBJECTIF DE 36482.2 KILOMETRES.
COUP A GAUCHE DE L'OBJECTIF DE 65772.3 KILOMETRES.
COUR EN DESSOUS DE L'OBJECTIF DE 20708.5 KILOMETRES.
POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X=-8550.19     Y= 48492.4     Z=-8682.08
     DISTANCE DE L'OBJECTIF = 78011.4
```

```
     DISTANCE ESTIMEE= 49710
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 1,1,100

RADIANS DEPUIS L'AXE DES X = .0174532 DEPUIS L'AXE DES Z = .0174532
COUP DEVANT L'OBJECTIF DE 45034.1 KILOMETRES.
COUP A GAUCHE DE L'OBJECTIF DE 17279.9 KILOMETRES.
COUR EN DESSOUS DE L'OBJECTIF DE 11926.5 KILOMETRES.
POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X= 1.74497     Y= .0304584     Z= 99.9848
     DISTANCE DE L'OBJECTIF = 49688.1



     DISTANCE ESTIMEE= 49710.6
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE? 0,0,0

VOUS VOUS ETES FAIT SAUTER!!




AUTRE OBJECTIF...

RADIANS DEPUIS L'AXE X = 6.18608     DEPUIS L'AXE Z = 5.66486
OBJECTIF REPERE: COORDONN. APPROXIMATIVES X=-41961.6   Y= 4087.61   Z= 59265.2
     DISTANCE ESTIMEE= 72720
ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE?
```

```
10 PRINT TAB(33);"TARGET"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT: PRINT: PRINT
100 R=1: R1=57.296: P=3.14159
110 PRINT "VOUS ETES L'OFFICIER CHARGE DES ARMES SUR LE VAISSEAU"
115 PRINT "SPATIAL 'ENTERPRISE'."
120 PRINT "ET CECI EST DESTINE A TESTER VOTRE PRECISION DE TIR DANS"
130 PRINT "UN ESPACE A 3 DIMENSIONS. ON VOUS DONNERA"
140 PRINT "LES ECARTS EN RADIANS PAR RAPPORT AUX AXES X ET Z, LES COORDONNEES"
150 PRINT "RECTANGULAIRES DE L'OBJECTIF DANS LES 3 DIMENSIONS,"
160 PRINT "LE NOMBRE APPROXIMATIF DE DEGRES A PARTIR DES AXES X ET Z,"
170 PRINT "ET LA DISTANCE APPROCHEE DE L'OBJECTIF."
180 PRINT "VOUS TIREREZ ALORS SUR L'OBJECTIF JUSQU'A SA"
190 PRINT "DESTRUCTION!": PRINT: PRINT "BONNE CHANCE!!": PRINT: PRINT
220 A=RND(1)*2*P: B=RND(1)*2*P: Q=INT(A*R1): W=INT(B*R1)
260 PRINT "RADIANS DEPUIS L'AXE X =";A;"   DEPUIS L'AXE Z =";B
280 P1=1000001*RND(1)+RND(1): X=SIN(B)*COS(A)*P1: Y=SIN(B)*SIN(A)*P1
290 Z=COS(B)*P1
340 PRINT "OBJECTIF REPERE: COORDONN. APPROXIMATIVES X=";X;"  Y=";Y;"  Z=";Z
345 R=R+1: IF R>5 THEN 390
350 ON R GOTO 355,360,365,370,375
355 P3=INT(P1*.05)*20: GOTO 390
360 P3=INT(P1*.1)*10: GOTO 390
365 P3=INT(P1*.5)*2: GOTO 390
370 P3=INT(P1): GOTO 390
375 P3=P1
390 PRINT "     DISTANCE ESTIMEE=";P3
400 PRINT "ENTREZ ANGLE DEPUIS X, L'ANGLE DEPUIS Z, ET LA DISTANCE";
405 INPUT A1,B1,P2
410 PRINT: IF P2<20 THEN PRINT "VOUS VOUS ETES FAIT SAUTER!!": GOTO 580
420 A1=A1/R1: B1=B1/R1: PRINT "RADIANS DEPUIS L'AXE DES X =";A1;
425 PRINT "DEPUIS L'AXE DES Z =";B1
480 X1=P2*SIN(B1)*COS(A1): Y1=P2*SIN(B1)*SIN(A1): Z1=P2*COS(B1)
510 D=((X1-X)^2+(Y1-Y)^2+(Z1-Z)^2)^(1/2)
520 IF D>20 THEN 670
530 PRINT: PRINT " * * * TOUCHE * * *   OBJECTIF DESEMPARE": PRINT
550 PRINT "L'EXPLOSION ETAIT A";D;"KILOMETRES DU BUT"
570 PRINT: PRINT "MISSION ACCOMPLIE EN ";R;" COUPS."
580 R=0: FOR I=1 TO 5: PRINT: NEXT I: PRINT "AUTRE OBJECTIF...": PRINT
590 GOTO 220
670 X2=X1-X: Y2=Y1-Y: Z2=Z1-Z: IF X2<0 THEN 730
710 PRINT "COUP DEVANT L'OBJECTIF DE";X2;"KILOMETRES.": GOTO 740
730 PRINT "COUP DERRIERE L'OBJECTIF DE";-X2;"KILOMETRES."
740 IF Y2<0 THEN 770
750 PRINT "COUP A GAUCHE DE L'OBJECTIF DE";Y2;"KILOMETRES.": GOTO 780
770 PRINT "COUP A DROITE DE L'OBJECTIF DE";-Y2;"KILOMETRES."
780 IF Z2<0 THEN 810
790 PRINT "COUP AU DESSUS DE L'OBJECTIF DE";Z2;"KILOMETRES.": GOTO 820
810 PRINT "COUR EN DESSOUS DE L'OBJECTIF DE";-Z2;"KILOMETRES."
820 PRINT "POSITION APPROX DE L' EXPLOSION:  X=";X1;"   Y=";Y1;"   Z=";Z1
830 PRINT "     DISTANCE DE L'OBJECTIF =";D: PRINT: PRINT: PRINT: GOTO 345
999 END
```

3-D Plot

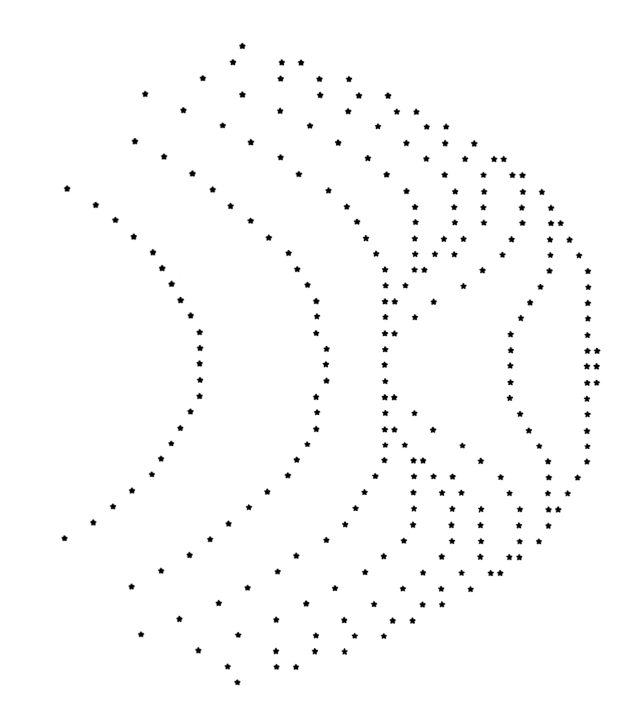
3-D PLOT trace la famille de courbes d'une fonction. La fonction z est tracée comme une « décentration » d'un plan x-y avec x et y à l'intérieur d'un cercle d'un rayon de 30. Le tracé résultant paraît être tri-dimensionnel.

Vous obtenez la fonction que vous voulez tracer à la ligne 5. Comme avec tout tracé mathématique, certaines fonctions « rendent mieux » que d'autres. Voici quelques fonctions qui travaillent de manière sympathique :

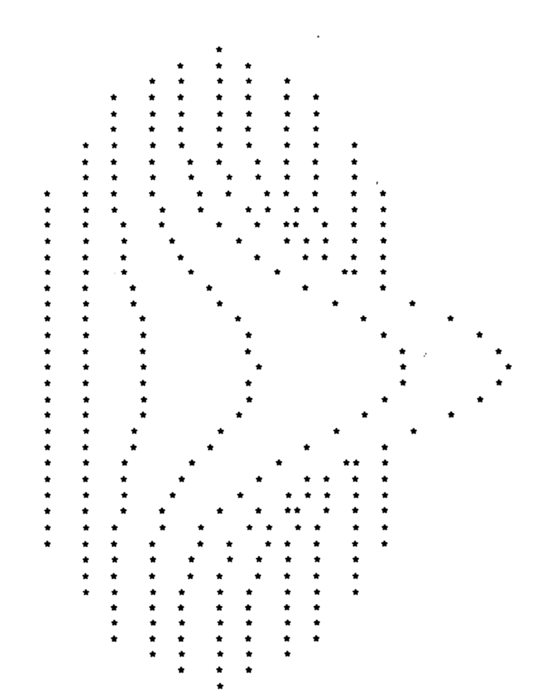
5 DEF FNA (Z) = 30*EXP (-Z*Z/100)
5 DEF FNA (Z) = SQR (900.01-Z*Z) *.9-2
5 DEF FNA (Z) = 30*(COS(Z/16) 2
5 DEF FNA (Z) = 30-30*SIN (Z/18)
5 DEF FNA (Z) = 30*EXP (-COS(Z/16))-30
(Fonction Bessel - Intégrale de Summerfeld)
5 DEF FNA (Z) = 30*SIN (Z/10)

L'auteur de cet étonnant et ingénieux programme est Mark Bramhall de DEC.

```
                                3D PLOT
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY
```



```
                                3D PLOT
              CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY
```



```
1 PRINT TAB(32);"3D PLOT"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
5 DEF FNA(Z)=30*EXP(-Z*Z/100)
100 PRINT
110 FOR X=-30 TO 30 STEP 1.5
120 L=0
130 Y1=5*INT(SQR(900-X*X)/5)
140 FOR Y=Y1 TO -Y1 STEP -5
150 Z=INT(25+FNA(SQR(X*X+Y*Y))-.7*Y)
160 IF Z<=L THEN 190
170 L=Z
180 PRINT TAB(Z);"*";
190 NEXT Y
200 PRINT
210 NEXT X
300 END
```

3-D Tic-Tac-Toe

3-D TIC-TAC-TOE est un Tic-Tac-Toe dans un cube 4×4×4. Vous devez obtenir 4 marqueurs dans une rangée ou diagonale le long d'un plan à 3 dimensions pour gagner.

Chaque coup est indiqué par un nombre de 3 chiffres (les chiffres ne sont pas séparés par des virgules), chaque chiffre allant de 1 à 4 compris. Les chiffres indiquent respectivement le niveau, la colonne et la rangée pour chaque coup. Vous pouvez gagner si vous jouez correctement, bien qu'il soit considérablement plus difficile que le jeu standard à 2 dimensions 3×3.

Cette version provient du Dartmouth College.

```
              TIC TAC TOE
CREATIVE COMPUTING MORRISTOWN, NEW JERSEY


DESIREZ VOUS DES INSTRUCTIONS ? OUI

LE JEU EST UN TIC-TAC-TOE DANS UN CUBE 4 x 4 x 4.
CHAQUE COUP EST INDIQUE PAR UN NOMBRE DE 3 CHIFFRES, CHAQUE
CHIFFRE ALLANT DE 1 A 4 COMPRIS. LES CHIFFRES DONNENT LE
NIVEAU, LA RANGEE ET LA COLONNE, DANS L'ORDRE POUR LA PLACE
CONSIDEREE

POUR AFFICHER LA TABLE A JEU, TAPEZ 0 (ZERO) COMME VALEUR DU COUP
LE PROGRAMME AFFICHERA ALORS VOS COUPS EN LES INDIQUANT
PAR UN (V), CEUX DE LA MACHINE PAR UN (M), ET LES
POSITIONS VIDES PAR ( ).

POUR ARRETER L'EXECUTION, TAPEZ 1 COMME VALEUR DE VOTRE COUP
VOULEZ VOUS JOUER LE PREMIER ? OUI

A VOUS DE JOUEZ ? 122
LA MACHINE JOUE EN 111
A VOUS DE JOUEZ ? 112
LA MACHINE JOUE EN 411
A VOUS DE JOUER ? 412
LA MACHINE JOUE EN 414
A VOUS DE JOUER ? 212
JOLI ESSAI LA MACHINE JOUE EN 312.
```

```
A VOUS DE JOUER ? 0
     (M)      (V)      ( )      ( )

       ( )      (V)      ( )      ( )

         ( )      ( )      ( )      ( )

           ( )      ( )      ( )      ( )

     ( )      (V)      ( )      ( )

       ( )      ( )      ( )      ( )

         ( )      ( )      ( )      ( )

           ( )      ( )      ( )      ( )

     ( )      (M)      ( )      ( )

       ( )      ( )      ( )      ( )

         ( )      ( )      ( )      ( )

           ( )      ( )      ( )      ( )

     (M)      (V)      ( )      (M)

       ( )      ( )      ( )      ( )

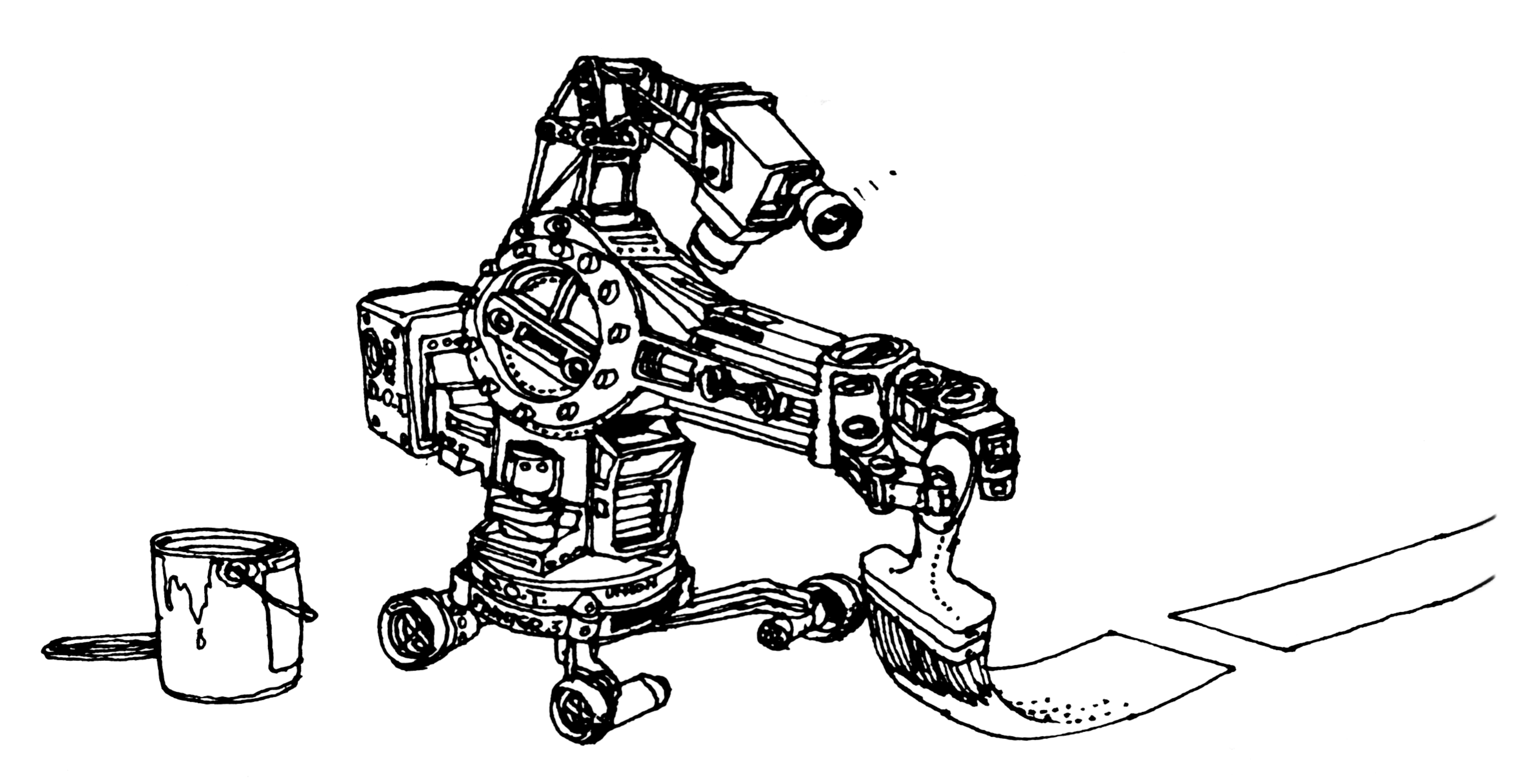
         ( )      ( )      ( )      ( )

           ( )      ( )      ( )      ( )


A VOUS DE JOUER ? 442
LA MACHINE JOUE EN 114
A VOUS DE JOUER ? 214
LA MACHINE JOUE EN 213, ET GAGNE COMME CECI
  411  312  213   114
VOULEZ VOUS FAIRE UNE AUTRE PARTIE ? NON
```

```
100 PRINT TAB(33);"QUBIC"
110 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
120 PRINT:PRINT:PRINT
210 PRINT "DESIREZ VOUS DES INSTRUCTIONS";
220 INPUT C$
230 IF C$="N" THEN 315
240 IF C$="Y" THEN 265
250 PRINT "MAUVAISE REPONSE.  TAPEZ 'Y' OR 'N', JE VOUS PRIE";
260 GOTO 220
265 PRINT
270 PRINT "CE JEU EST UN TIC-TAC-TOE DANS UN CUBE 4 X 4 X 4."
280 PRINT "CHAQUE COUP EST INDIQUE PAR UN NOMBRE DE 3 CHIFFRES, CHAQUE"
290 PRINT "CHIFFRE ALLANT DE 1 A 4 COMPRIS.  LES CHIFFRES DONNENT LE"
300 PRINT "NIVEAU, LA RANGEE ET LA COLONNE, DANS L'ORDRE POUR LA PLACE"
305 PRINT "CONSIDEREE.  "
306 PRINT
307 PRINT "POUR AFFICHER LA TABLE A JEU, TAPEZ 0 (ZERO) COMME VALEUR DU COUP."
308 PRINT "LE PROGRAMME AFFICHERA ALORS 'VOS' COUPS EN LES INDIQUANT "
309 PRINT "PAR UN (V), CEUX DE LA MACHINE PAR UN (M), ET LES"
310 PRINT "POSITIONS VIDES PAR ( )."
311 PRINT
312 PRINT "POUR ARRETER L'EXECUTION, TAPEZ 1 COMME VALEUR DE VOTRE COUP."
315 DIM X(64),L(76),M(76,4),Y(16)
320 FOR I = 1 TO 16
330 READ Y(I)
340 NEXT I
350 FOR I=1 TO 76
360 FOR J = 1 TO 4
370 READM(I,J)
380 NEXT J
390 NEXT I
400 FOR I = 1 TO 64
410 LET X (I) =0
420 NEXT I
430 LET Z=1
440 PRINT "VOULEZ VOUS JOUER LE PREMIER";
450 INPUT S$
460 IF S$="N" THEN 630
470 IF S$="Y" THEN 500
480 PRINT "NON VALABLE. TAPEZ 'Y' OU 'N', JE VOUS PRIE.";
490 GOTO 450
500 PRINT " "
510 PRINT "A VOUS DE JOUER";
520 INPUTJ1
521 IF J1=1 THEN 2770
522 IF J1<>0THEN525
523 GOSUB 2550
524 GOTO500
525 IFJ1<111THEN2750
526 IFJ1>444THEN2750
530 GOSUB 2500
540 LETK1=INT(J1/100)
550 LET J2=(J1-K1*100)
560 LET K2=INT(J2/10)
570 LET K3= J1 - K1*100 -K2*10
580 LET M=16*K1+4*K2+K3-20
590 IF X(M)=0 THEN 620
600 PRINT "CETTE POSITION EST OCCUPEE, RECOMMENCEZ"
610 GOTO 500
620 LET X(M)=1
630 GOSUB 1640
640 FOR J=1 TO 3
650 FOR I=1 TO 76
660 IF J=1 THEN 720
670 IF J=2 THEN 790
680 IF J=3 THEN 930
690 NEXT I
700 NEXTJ
710 GOTO 1300
720 IF L(I)<>4 THEN 690
730 PRINT "VOUS GAGNEZ COMME CECI";
740 FOR J=1 TO 4
750 LET M=M(I,J)
760 GOSUB 1570
770 NEXT J
780 GOTO 1490
790 IF L(I)<>15 THEN 690
800 FOR J=1 TO 4
810 LET M=M(I,J)
820 IF X(M)<>0 THEN 860
830 LET X(M)=5
840 PRINT "LA MACHINE JOUE EN";
850 GOSUB 1570
860 NEXT J
870 PRINT ", ET GAGNE COMME CECI"
880 FOR J=1 TO 4
890 LET M=M(I,J)
900 GOSUB 1570
910 NEXT J
920 GOTO 1490
930 IF L(I)<>3 THEN 690
940 PRINT "JOLI ESSAI LA MACHINE JOUE EN";
950 FOR J=1 TO 4
960 LET M=M(I,J)
970 IF X(M)<>0 THEN 1010
980 LET X(M)=5
990 GOSUB 1570
1000 GOTO 500
1010 NEXT J
1020 GOTO 1300
1030 FOR I = 1 TO 76
1040 LET L(I)=X(M(I,1))+X(M(I,2))+X(M(I,3))+X(M(I,4))
1050 LET L = L(I)
1060 IF L <2 THEN 1130
1070 IF L>=3 THEN 1130
1080 IF L>2 THEN 2230
1090 FOR J = 1 TO 4
1100 IF X(M(I,J))<>0 THEN 1120
1110 LET X(M(I,J))=1/8
1120 NEXT J
1130 NEXT I
1140 GOSUB 1640
1150 FOR I = 1 TO 76
1160 IF L(I)=1/2 THEN 2360
1170 IF L(I)=1+3/8 THEN 2360
1180 NEXT I
1190 GOTO 1830
1200 LET Z = 1
1210 IF X(Y(Z))=0 THEN 1250
1220 LET Z=Z+1
1230 IF Z<>17 THEN 1210
1240 GOTO 1720
1250 LET M=Y(Z)
1260 LET X(M)=5
1270 PRINT "LA MACHINE JOUE EN";
1280 GOSUB 1570
1290 GOTO 500
1300 LET X=X
1310 FOR I=1 TO 76
1320 LET L(I)=X(M(I,1))+X(M(I,2))+X(M(I,3))+X(M(I,4))
1330 LET L=L(I)
1340 IF L<10 THEN 1410
1350 IF L>=11 THEN 1410
1360 IF L>10 THEN 2230
1370 FOR J=1 TO 4
1380 IF X(M(I,J))<>0 THEN 1400
1390 LET X(M(I,J))=1/8
1400 NEXT J
1410 NEXT I
1420 GOSUB 1640
1430 FOR I=1 TO 76
1440 IF L(I)=.5 THEN 2360
1450 IF L(I)=5+3/8 THEN 2360
1460 NEXT I
1470 GOSUB 2500
1480 GOTO 1030
1490 PRINT " "
1500 PRINT "VOULEZ VOUS FAIRE UNE AUTRE PARTIE";
1510 INPUT X$
1520 IF X$="Y" THEN 400
1530 IF X$="N" THEN 1560
1540 PRINT "NON VALABLE. TAPEZ 'Y' OU 'N', JE VOUS PRIE";
1550 GOTO 1510
1560 STOP
1570 LET K1=INT((M-1)/16)+1
1580 LET J2=M-16*(K1-1)
1590 LET K2=INT((J2-1)/4)+1
1600 LET K3=M-(K1-1)*16-(K2-1)*4
1610 LET M=K1*100+K2*10+K3
1620 PRINT M;
1630 RETURN
1640 FOR S=1 TO 76
1650 LET J1 = M(S,1)
1660 LET J2=M(S,2)
1670 LET J3=M(S,3)
1680 LET J4=M(S,4)
1690 LET L(S)=X(J1)+X(J2)+X(J3)+X(J4)
1700 NEXT S
1710 RETURN
1720 FOR I=1 TO 64
1730 IF X(I)<>0 THEN 1800
1740 LET X(I)=5
1750 LET M=I
1760 PRINT "LA MACHINE AIME";
1770 GOSUB 1570
1780 PRINT " "
1790 GOTO 500
1800 NEXT I
1810 PRINT "LA PARTIE EST NULLE"
1820 GOTO 1490
1830 FOR K=1 TO 18
1840 LET P=0
1850 FOR I=4*K-3 TO 4*K
1860 FOR J=1 TO 4
1870 LET P=P+X(M(I,J))
1880 NEXT J
1890 NEXT I
1900 IF P<4 THEN 1940
1910 IF P<5 THEN 1970
1920 IF P<9 THEN 1940
1930 IF P<10 THEN 1970
1940 NEXT K
1950 GOSUB 2500
1960 GOTO 1200
1970 LET S=1/8
1980 FOR I=4*K-3 TO 4*K
1990 GOTO 2370
2000 NEXT I
2010 LET S=0
2020 GOTO 1980
2030 DATA 1,49,52,4,13,61,64,16,22,39,23,38,26,42,27,43
2040 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
2050 DATA 21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38
2060 DATA 39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56
2070 DATA 57,58,59,60,61,62,63,64
2080 DATA1,17,33,49,5,21,37,53,9,25,41,57,13,29,45,61
2090 DATA 2,18,34,50,6,22,38,54,10,26,42,58,14,30,46,62
2100 DATA 3,19,35,51,7,23,39,55,11,27,43,59,15,31,47,63
2110 DATA 4,20,36,52,8,24,40,56,12,28,44,60,16,32,48,64
2120 DATA 1,5,9,13.17,21,25,29,33,37,41,45,49,53,57,61
2130 DATA 2,6,10,14,18,22,26,30,34,38,42,46,50,54,58,62
2140 DATA 3,7,11,15,19,23 27,31,35,39,43,47,51,55,59,63
2150 DATA4,8,12,16,20,24,28,32,36,40,44,48,52,56,60,64
2160 DATA1,6,11,16,17,22,27,32,33,38,43,48,49,54,59,64
2170 DATA 13,10,7,4,29,26,23,20,45,42,39,36,61,58,55,52
2180 DATA1,21,41,61,2,22,42,62,3,23,43,63,4,24,44,64
2190 DATA 49,37,25,13,50,38,26,14,51,39,27,15,52,40,28,16
2200 DATA 1,18,35,52,5,22,39,56,9,26,43,60,13,30,47,64
2210 DATA 49,34,19,4,53,38,23,8,57,42,27,12,61,46,31,16
2220 DATA 1,22,43,64,16,27,38,49,4,23,42,61,13,26,39,52
2230 FOR J=1 TO 4
2240 IF X(M(I,J))<>1/8 THEN 2330
2250 LET X(M(I,J))=5
2260 IF L(I)<5 THEN 2290
2270 PRINT "VOYONS SI VOUS POURREZ VOUS EN TIRER:  LA MACHINE JOUE EN";
2280 GOTO 2300
2290 PRINT "PETIT MALIN.  EN UN RIEN DE TEMPS,LA  MACHINE JOUE EN";
2300 LET M=M(I,J)
2310 GOSUB 1570
2320 GOTO 500
2330 NEXT J
2340 PRINT "LA MACHINE CONCEDE CETTE PARTIE."
2350 GOTO 1490
2360 LET S=1/8
2370 IF I-INT(I/4)*4>1 THEN 2400
2380 LET A=1
2390 GOTO 2410
2400 LET A=2
2410 FOR J=A TO 5-A STEP 5-2*A
2420 IF X(M(I,J))=S THEN 2450
```

```
2430 NEXT J
2440 GOTO 2000
2450 LET X(M(I,J))=5
2460 LET M=M(I,J)
2470 PRINT "LA MACHINE PREND";
2480 GOSUB 1570
2490 GOTO 500
2500 FOR I=1 TO 64
2510 IF X(I)<>1/8 THEN 2530
2520 LET X(I)=0
2530 NEXT I
2540 RETURN
2550 FORI=1TO4
2560 FORJ=1TO4
2562 FORI1=1TOJ
2564 PRINT"   ";
2566 NEXTI1
2570 FORK=1TO4
2600 LET Q=16*I+4*J+K-20
2610 IFX(Q)<>0THEN2630
2620 PRINT"( )       ";
2630 IFX(Q)<>5THEN2650
2640 PRINT"(M)       ";
2650 IFX(Q)<>1THEN2660
2655 PRINT"(Y)       ";
2660 IF X(Q)<>1/8THEN2670
2665 PRINT"( )       ";
2670 NEXTK
2680 PRINT
2690 PRINT
2700 NEXTJ
2710 PRINT
2720 PRINT
2730 NEXTI
2740 RETURN
2750 PRINT"COUP NON VALABLE, RETAPEZ LE--";
2760 GOTO520
2770 END
```



Tic-Tac-Toe

Le jeu de Tic-Tac-Toe nécessite une rigoureuse introduction. Dans celui-ci vous jouez contre l'ordinateur. Les coups sont entrés par les nombres :

1 2 3

4 5 6

7 8 9

Si vous faites un faux mouvement, l'ordinateur gagne; si c'est le contraire, vous pouvez gagner; autrement, la partie se termine sur une égalité.

Une seconde version de ce jeu est incluse, qui affiche la table après chaque coup. Cela convient parfaitement au terminal vidéo, particulièrement si vous le modifiez pour ne pas afficher une nouvelle table après chaque coup, mais que vous utilisiez le curseur.

Le premier programme a été écrit par Tom Koos pendant qu'il était chercheur au Musée des Sciences et de l'Industrie d'Oregon; il a été modifié par la suite par Steve North de Creative Computing. L'origine du second jeu est inconnue.

```
                              TIC TAC TOE
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



LE TABLEAU DE JEU EST NUMEROTE:

1  2  3
8  9  4
7  6  5



L'ORDINATEUR JOUE 9
A VOUS DE JOUER? 3
L'ORDINATEUR JOUE 4
A VOUS DE JOUER? 8
L'ORDINATEUR JOUE 6
A VOUS DE JOUER? 2
L'ORDINATEUR JOUE 1
A VOUS DE JOUER? 5
L'ORDINATEUR JOUE 7
LA PARTIE EST NULLE


L'ORDINATEUR JOUE 9
A VOUS DE JOUER? 2
L'ORDINATEUR JOUE 3
A VOUS DE JOUER? 7
L'ORDINATEUR JOUE 5
A VOUS DE JOUER? 1
L'ORDINATEUR JOUE 4
ET GAGNE ********


L'ORDINATEUR JOUE 9
A VOUS DE JOUER?
```

```
10 PRINT TAB(30);"TIC TAC TOE"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
50 REM
100 REM   CE PROGRAMME JOUE AU TIC TAC TOE
110 REM   LA MACHINE JOUE LA PREMIERE
120 PRINT "LE TABLEAU DE JEU EST NUMEROTE:": PRINT
130 PRINT "1  2  3": PRINT "8  9  4": PRINT "7  6  5"
140 PRINT
150 REM
160 REM
170 REM
180 DEF FNM(X)=X-8*INT((X-1)/8)
190 REM
200 REM  PROGRAMME PRINCIPAL
210 PRINT
220 PRINT
230 A=9
240 M=A
250 GOSUB 650
260 P=M
270 B=FNM(P+1)
280 M=B
290 GOSUB 650
300 Q=M
310 IF Q=FNM(B+4) THEN 360
320 C=FNM(B+4)
330 M=C
340 GOSUB 700
350 GOTO 730
360 C=FNM(B+2)
370 M=C
380 GOSUB 650
390 R=M
400 IF R=FNM(C+4) THEN 450
410 D=FNM(C+4)
420 M=D
430 GOSUB 700
440 GOTO 730
450 IF P/2<>INT(P/2) THEN 500
460 D=FNM(C+7)
470 M=D
480 GOSUB 700
490 GOTO 730
500 D=FNM(C+3)
510 M=D
520 GOSUB 650
530 S=M
540 IF S=FNM(D+4) THEN 590
550 E=FNM(D+4)
560 M=E
570 GOSUB 700
580 REM
590 E=FNM(D+6)
600 M=E
610 GOSUB 700
620 PRINT "LA PARTIE EST NULLE"
630 GOTO 210
640 REM
650 GOSUB 700
660 PRINT "A VOUS DE JOUER";
670 INPUT M
680 RETURN
700 PRINT "L'ORDINATEUR JOUE";M
710 RETURN
720 REM
730 PRINT "ET GAGNE ********"
740 GOTO 210
750 END
```

```
2 PRINT TAB(30);"TIC-TAC-TOE"
4 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
6 PRINT:PRINT:PRINT
8 PRINT "LE TABLEAU EST NUMEROTE:"
10 PRINT " 1  2  3"
12 PRINT " 4  5  6"
14 PRINT " 7  8  9"
16 PRINT:PRINT:PRINT
20 DIM S(9)
50 INPUT"VOULEZ VOUS LES 'X' OU LES 'O'";C$
55 IF C$="X"THEN 475
60 P$="O":Q$="X"
100 G=-1:H=1:IFS(5)<>0THEN103
102 S(5)=-1:GOTO195
103 IFS(5)<>1THEN106
104 IFS(1)<>0THEN110
105 S(1)=-1:GOTO195
106 IFS(2)=1ANDS(1)=0THEN181
107 IFS(4)=1ANDS(1)=0THEN181
108 IFS(6)=1 AND S(9)=0THEN189
109 IFS(8)=1ANDS(9)=0THEN189
110 IFG=1THEN112
111 GOTO118
112 J=3*INT((M-1)/3)+1
113 IF3*INT((M-1)/3)+1=MTHENK=1
114 IF3*INT((M-1)/3)+2=MTHENK=2
115 IF3*INT((M-1)/3)+3=MTHENK=3
116 GOTO120
118 FORJ=1TO7STEP3:FORK=1TO3
120 IFS(J)<>GTHEN130
122 IFS(J+2)<>GTHEN135
126 IFS(J+1)<>0THEN150
128 S(J+1)=-1:GOTO195
130 IFS(J)=HTHEN150
131 IFS(J+2)<>GTHEN150
132 IFS(J+1)<>GTHEN150
133 S(J)=-1:GOTO195
135 IFS(J+2)<>0THEN150
136 IFS(J+1)<>GTHEN150
138 S(J+2)=-1:GOTO195
150 IFS(K)<>GTHEN160
152 IFS(K+6)<>GTHEN165
156 IFS(K+3)<>0THEN170
158 S(K+3)=-1:GOTO195
160 IFS(K)=HTHEN170
161 IFS(K+6)<>GTHEN170
162 IFS(K+3)<>GTHEN170
163 S(K)=-1:GOTO195
165 IFS(K+6)<>0THEN170
166 IFS(K+3)<>GTHEN170
168 S(K+6)=-1:GOTO195
170 GOTO450
171 IFS(3)=GANDS(7)=0THEN187
172 IFS(9)=GANDS(1)=0THEN181
173 IFS(7)=GANDS(3)=0THEN183
174 IFS(9)=0ANDS(1)=GTHEN189
175 IFG=-1THENG=1:H=-1:GOTO110
176 IFS(9)=1ANDS(3)=0THEN182
177 FORI=2TO9:IFS(I)<>0THEN179
178 S(I)=-1:GOTO195
179 NEXTI
181 S(1)=-1:GOTO195
182 IFS(1)=1THEN177
183 S(3)=-1:GOTO195
187 S(7)=-1:GOTO195
189 S(9)=-1
195 PRINT:PRINT"L'ORDINATEUR JOUE EN..."
202 GOSUB1000
205 GOTO500
450 IFG=1THEN465
455 IFJ=7ANDK=3THEN465
460 NEXTK,J
465 IFS(5)=GTHEN171
467 GOTO175
475 P$="X":Q$="O"
500 PRINT:INPUT"OU JOUEZ VOUS";M
502 IF M=0 THEN PRINT"MERCI POUR LA PARTIE":GOTO 2000
503 IF M>9 THEN 506
505 IF S(M)=0 THEN 510
506 PRINT"CETTE PLACE EST OCCUPEE":PRINT:PRINT:GOTO500
510 G=1:S(M)=1
520 GOSUB 1000
530 GOTO 100
1000 PRINT:FOR I=1 TO 9:PRINT" ";:IF S(I)<>-1 THEN 1014
1012 PRINTQ$" ";:GOTO1020
1014 IF S(I)<>0 THEN 1018
1016 PRINT"  ";:GOTO1020
1018 PRINTP$" ";
1020 IFI<>3ANDI<>6THEN1050
1030 PRINT:PRINT"---+---+---"
1040 GOTO 1080
1050 IFI=9THEN1080
1060 PRINT"!";
1080 NEXTI:PRINT:PRINT:PRINT
1095 FOR I=1TO7STEP3
1100 IFS(I)<>S(I+1)THEN1115
1105 IFS(I)<>S(I+2)THEN1115
1110 IFS(I)=-1THEN1350
1112 IFS(I)=1THEN1200
1115 NEXTI:FORI=1TO3:IFS(I)<>S(I+3)THEN1150
1130 IFS(I)<>S(I+6)THEN1150
1135 IFS(I)=-1THEN1350
1137 IFS(I)=1THEN1200
1150 NEXTI:FORI=1TO9:IFS(I)=0THEN1155
1152 NEXTI:GOTO1400
1155 IFS(5)<>GTHEN1170
1160 IFS(1)=GANDS(9)=GTHEN1180
1165 IFS(3)=GANDS(7)=GTHEN1180
1170 RETURN
1180 IFG=-1THEN1350
1200 PRINT"VOUS M'AVEZ BATTU!! BIEN JOUE":GOTO2000
1350 PRINT"J'AI GAGNE   INABLE!!!":GOTO2000
1400 PRINT"C'EST UNE PARTIE NULLE. MERCI"
2000 END
```

```
                    TIC-TAC-TOE
CREATIVE COMPUTING MORRISTOWN, NEW JERSEY


LE TABLEAU EST NUMEROTE

 1   2   3
 4   5   6
 7   8   9


VOULEZ VOUS LES "X" ou les "O" ? X

OU JOUEZ VOUS ? 5

   !   !
---+---+---
   ! X !
---+---+---
   !   !


L'ORDINATEUR JOUE EN...

 O !   !
---+---+---
   ! X !
---+---+---
   !   !


OU JOUEZ VOUS ? 6

 O !   !
---+---+---
   ! X ! X
---+---+---
   !   !


L'ORDINATEUR JOUE EN...

 O !   !
---+---+---
 O ! X ! X
---+---+---
   !   !


OU JOUEZ VOUS ? 7

 O !   !
---+---+---
 O ! X ! X
---+---+---
 X !   !


L'ORDINATEUR JOUE EN...

 O !   ! O
---+---+---
 O ! X ! X
---+---+---
 X !   !


OU JOUEZ VOUS ? 2

 O ! X ! O
---+---+---
 O ! X ! X
---+---+---
 X !   !


L'ORDINATEUR JOUE EN...

 O ! X ! O
---+---+---
 O ! X ! X
---+---+---
 X ! O !


OU JOUEZ VOUS ? 9

 O ! X ! O
---+---+---
 O ! X ! X
---+---+---
 X ! O ! X


C'EST UNE PARTIE NULLE. MERCI
```

Tower

(Tours de Hanoï)

Ceci est une simulation d'un jeu de logique qui est originaire du Moyen-Orient. Il est parfois appelé Pharoah's Needles (les Obélisques du pharaon) mais est plus connu sous le nom des Tours de Hanoï.

La légende rapporte qu'une société secrète de moines vit près de la ville de Hanoï. Ils possèdent trois grandes tours (ou obélisques) sur lesquelles des disques d'or de différentes tailles doivent être placés. En en déplaçant un à la fois et sans jamais poser un plus grand sur un plus petit, les moines s'efforcent de faire passer tous les disques de la tour de gauche à la tour de droite. La légende dit que lorsqu'ils auront terminé de déplacer les 64 disques de la tour, ce sera la fin du monde. Combien de mouvements mettront-ils pour accomplir cela ? S'ils peuvent déplacer un disque par minute et travailler 24 heures par jour, combien d'années cela prendra-t-il ?

Dans ce puzzle informatisé vous avez devant vous trois « aiguilles » verticales. Sur celle la plus à gauche sont placés de deux à sept disques gradués, le plus grand étant à la base et le plus petit au sommet. Votre objectif est de déplacer la pile entière de disques jusqu'à l'aiguille la plus à droite. Cependant vous ne pouvez déplacer qu'un seul disque à la fois et vous ne pouvez jamais poser un disque plus grand sur un disque plus petit.

Dans ce jeu informatique, les disques sont désignés par rapport à leur taille — c'est-à-dire, 3 représente le plus petit, 5 celui de taille juste supérieure, 7 le suivant et ainsi de suite jusqu'à 15. Si vous jouez avec moins de 7 disques, utilisez toujours les plus grands, par exemple avec 2 disques, les numéros 13 et 15. Les instructions du programme sont à elles-seules leur propre explication. Bonne chance !

Charles Lund a écrit ce programme pendant qu'il était à l'Ecole Américaine de La Haye, Pays-Bas.

```
                         TOWERS
           CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


PUZZLE DES TOURS D'HANOI

VOUS DEVEZ FAIRE PASSER  TOUS LES DISQUES DE LA TOUR DE GAUCHE
A LA TOUR DE DROITE,  UN PAR UN, SANS JAMAIS POSER UN GRAND
DISQUE SUR UN PLUS PETIT.

COMBIEN DE DISQUES VOULEZ VOUS DEPLACER (7 EST LE MAXI)? 3

DANS CE PROGRAMME, ON DESIGNE LES DISQUES PAR UN NOMBRE.
3 REPRESENTERA LE PLUS PETIT, 5 CELUI DE TAILLE JUSTE SUPERIEURE,
7 LE SUIVANT,ET AINSI JUSQU'A 15.  SI VOUS JOUEZ AVEC 2 DISQUES,
LEURS CODES SERONT 13 ET 15.  AVEC 3 DISQUES LES CODES SERONT
11, 13 ET 15, ETC.  LES POINTES SONT NUMEROTEES 1 A 3
DE LA GAUCHE VERS LA DROITE.  NOUS COMMENCERONS
AVEC LES DISQUES ENPILES SUR LA POINTE 1, POUR TENTER DE LES METTRE
SUR LA POINTE 3.

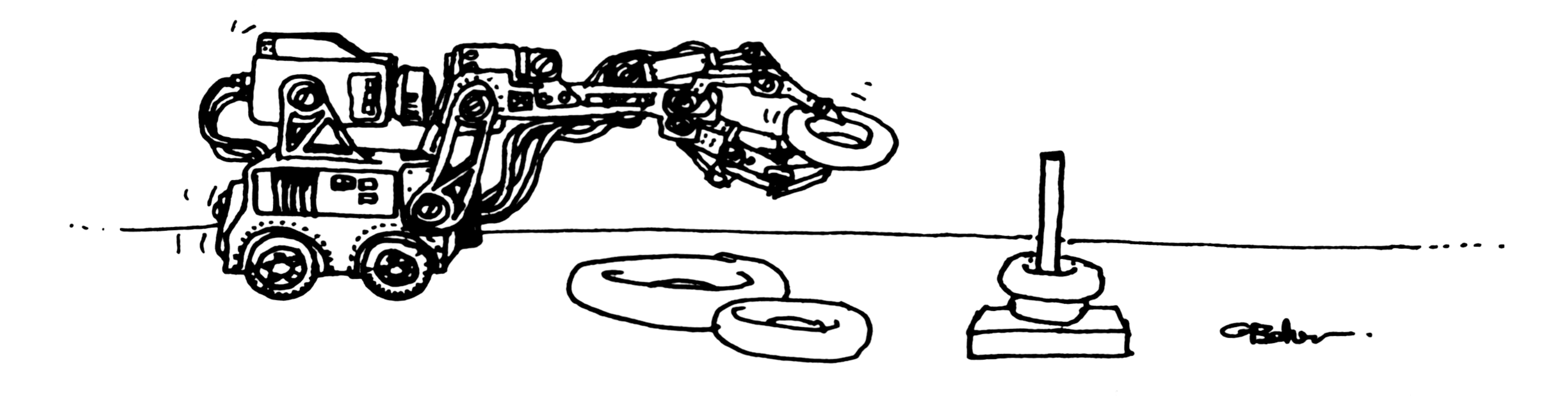
BONNE CHANCE!
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
    ***********              *                   *
   *************             *                   *
  ***************            *                   *
QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER? 11
A PLACER SUR QUELLE POINTE? 3
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
   *************             *                   *
  ***************            *              ***********
QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER? 13
A PLACER SUR QUELLE POINTE? 2
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
  ***************      *************        ***********
QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER? 11
A PLACER SUR QUELLE POINTE? 2
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *              ***********              *
  ***************      *************             *

QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER? 15
A PLACER SUR QUELLE POINTE? 3
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *              ***********              *
         *             *************      ***************
QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER? 13
CE DISQUE EST SOUS UN AUTRE. CHOISISSEZ UN AUTRE DISQUE.
QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER? 11
A PLACER SUR QUELLE POINTE? 1
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
    ***********        *************      ***************
QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER? 13
A PLACER SUR QUELLE POINTE? 3
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *             *************
    ***********              *            ***************
QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER? 11
A PLACER SUR QUELLE POINTE? 3
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *                   *
         *                   *              ***********
         *                   *             *************
         *                   *            ***************
FELICITATIONS!!
VOUS AVEZ REUSSI EN 7 COUPS.

UNE AUTRE PARTIE (Y OU N)? N

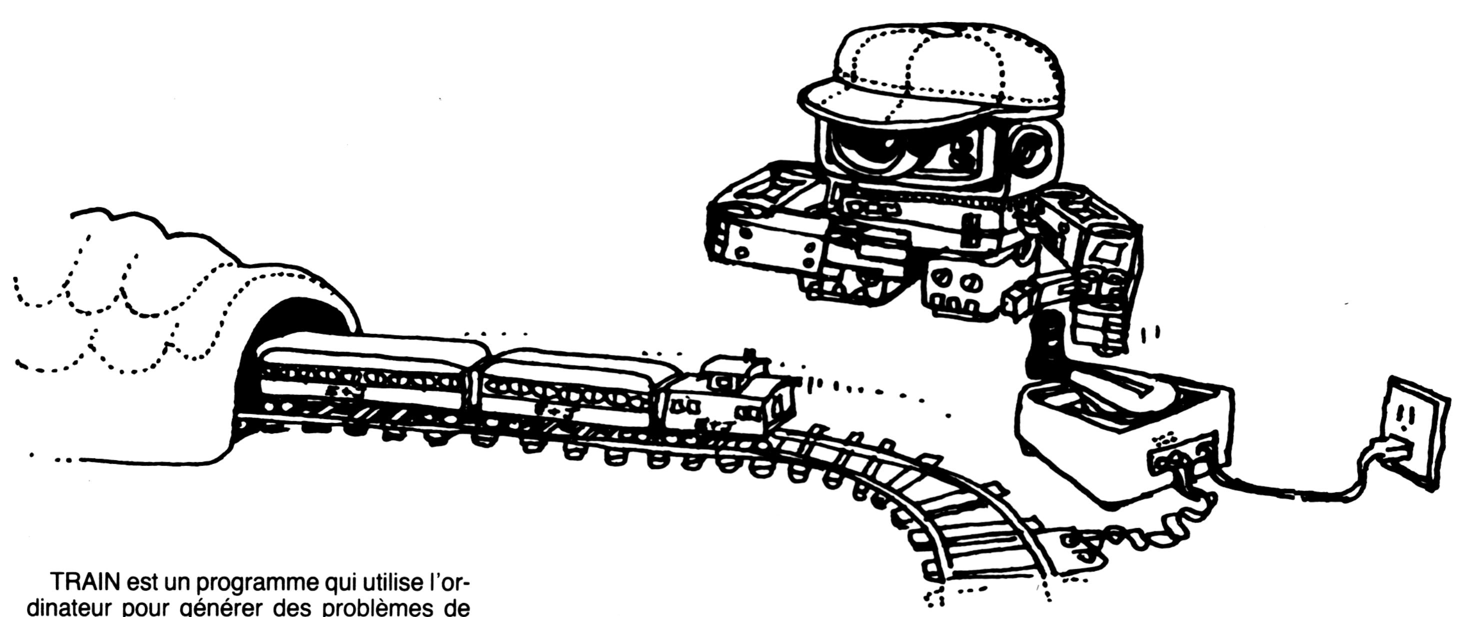
MERCI POUR LA PARTIE!

Ok
```



```
10 PRINT TAB(33);"TOWERS"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
90 PRINT
100 REM*** INITIALISATION
110 DIM T(7,3)
120 E=0
130 FOR D=1 TO 7
140 FOR N=1 TO 3
150 T(D,N)=0
160 NEXT N
170 NEXT D
180 PRINT "PUZZLE DES TOURS D'HANOI": PRINT
200 PRINT "VOUS DEVEZ FAIRE PASSER  TOUS LES DISQUES DE LA TOUR DE GAUCHE"
205 PRINT "A LA TOUR DE DROITE,  UN PAR UN, SANS JAMAIS POSER UN GRAND"
210 PRINT "DISQUE SUR UN PLUS PETIT.": PRINT
215 INPUT "COMBIEN DE DISQUES VOULEZ VOUS DEPLACER (7 EST LE MAXI)";S
220 PRINT
230 M=0
240 FOR Q=1 TO 7
250 IF Q=S THEN 350
260 NEXT Q
270 E=E+1
280 IF E>2 THEN 310
290 PRINT "DESOLE, MAIS JE NE PEUX PAS FAIRE CA POUR VOUS.": GOTO 215
310 PRINT "TRES BIEN, GROS MALIN, SI VOUS NE POUVEZ PAS JOUER LOYALEMENT"
320 PRINT "JE REPRENDS MON PUZZLE ET RENTRE A LA MAISON.  ADIEU.": STOP
340 REM *** DESIGNATION DES DISQUES PAR TAILLE CROISSANTE
350 PRINT "DANS CE PROGRAMME, ON DESIGNE LES DISQUES PAR UN NOMBRE."
355 PRINT "3 REPRESENTERA LE PLUS PETIT, 5 CELUI DE TAILLE JUSTE SUPERIEURE,"
360 PRINT "7 LE SUIVANT,ET AINSI JUSQU'A 15.  SI VOUS JOUEZ AVEC 2 DISQUES,"
365 PRINT "LEURS CODES SERONT 13 ET 15.  AVEC 3 DISQUES LES CODES SERONT"
370 PRINT "11, 13 ET 15, ETC.  LES POINTES SONT NUMEROTEES 1 A 3 "
375 PRINT "DE LA GAUCHE VERS LA DROITE.  NOUS COMMENCERONS"
380 PRINT "AVEC LES DISQUES ENPILES SUR LA POINTE 1, POUR TENTER DE LES
                                                                  METTRE"
385 PRINT "SUR LA POINTE 3."
390 PRINT: PRINT "BONNE CHANCE!": PRINT
400 Y=7: D=15
420 FOR X=S TO 1 STEP -1
430 T(Y,1)=D: D=D-2: Y=Y-1
460 NEXT X
470 GOSUB 1230
480 PRINT "QUEL DISQUE VOULEZ VOUS DEPLACER";:E=0
500 INPUT D
510 IF (D-3)*(D-5)*(D-7)*(D-9)*(D-11)*(D-13)*(D-15)=0 THEN 580
520 PRINT "NON VALABLE... VOUS NE POUVEZ TAPER QUE 3,5,7,9,11,13, OU 15."
530 E=E+1: IF E>1 THEN 560
550 GOTO 500
560 PRINT "CESSEZ DE GACHER MON TEMPS. ALLEZ EN ENNUYER UN AUTRE."" STOP
580 REM *** VERIFIER SI DISQUE DEMANDE SE TROUVE SOUS UN AUTRE
590 FOR R=1 TO 7
600 FOR C=1 TO 3
610 IF T(R,C)=D THEN 640
620 NEXT C: NEXT R
640 FOR Q=R TO 1 STEP -1
645 IF T(Q,C)=0 THEN 660
650 IF T(Q,C)<D THEN 680
660 NEXT Q
670 GOTO 700
680 PRINT "CE DISQUE EST SOUS UN AUTRE. CHOISISSEZ UN AUTRE DISQUE."
690 GOTO 480
700 E=0
705 INPUT "A PLACER SUR QUELLE POINTE";N
730 IF (N-1)*(N-2)*(N-3)=0 THEN 800
735 E=E+1
740 IF E>1 THEN 780
750 PRINT "CETTE FOIS, J' ADMETS L' ERREUR DE TOUCHE.  MAIS, ATTENTION,"
760 PRINT "JE NE TOLERE QU'UNE SEULE ERREUR.": GOTO 705
780 PRINT "JE VOUS AVAIS PREVENU, MAIS VOUS N'AVEZ PAS ECOUTE."
790 PRINT "AU REVOIR, GROS MALIN.": STOP
800 FOR R=1 TO 7
810 IF T(R,N)<>0 THEN 840
820 NEXT R
830 GOTO 880
835 REM *** VERIFIER QUE LE DISQUE SERA BIEN PLACE SUR UN PLUS GRAND
840 IF D<T(R,N) THEN 880
850 PRINT "VOUS NE POUVEZ PAS METTRE UN GRAND DISQUE AU DESSUS  D'UN PETIT,"
860 PRINT "CA POURRAIT L'ECRASER!": PRINT "MAINTENANT, ";:GOTO 480
875 REM *** METTRE LE DISQUE A SA NOUVELLE PLACE
880 FOR V=1 TO 7: FOR W=1 TO 3
900 IF T(V,W)=D THEN 930
910 NEXT W: NEXT V
925 REM *** REPERER LA PLACE LIBRE SUR LA POINTE N
930 FOR U=1 TO 7
940 IF T(U,N)<>0 THEN 970
950 NEXT U
960 U=7: GOTO 980
965 REM *** DEPLACER LE DISQUE ET METTRE ANCIENNE PLACE A 0
970 U=U-1
980 T(U,N)=T(V,W): T(V,W)=0
995 REM *** AFFICHER LA SITUATION EN COURS
1000 GOSUB 1230
1018 REM *** VERIFIER SI C'EST GAGNE
1020 M=M+1
1030 FOR R=1 TO 7: FOR C=1 TO 2
1050 IF T(R,C)<>0 THEN 1090
1060 NEXT C: NEXT R
1080 GOTO 1120
1090 IF M<=128 THEN 480
1100 PRINT "NAVRE, MAIS J'AI COMME INSTRUCTIONS D'ARRETER SI VOUS DEPASSEZ"
1110 PRINT "128 COUPS.": STOP
1120 IF M<>2^S-1 THEN 1140
1130 PRINT "FELICITATIONS!!"
1140 PRINT "VOUS AVEZ REUSSI EN";M;"COUPS."
1150 PRINT: PRINT "UNE AUTRE PARTIE (Y OU N)";: INPUT A$
1160 IF A$="N" THEN 1390
1170 IF A$="Y" THEN 90
1180 PRINT: PRINT "'Y' OU 'N' S'IL VOUS PLAIT";: INPUT A$: GOTO 1160
1230 REM *** ROUTINE D'AFFICHAGE
1240 FOR K=1 TO 7
1250 Z=10
1260 FOR J=1 TO 3
1270 IF T(K,J)=0 THEN 1330
1280 PRINT TAB(Z-INT(T(K,J)/2));
1290 FOR V=1 TO T(K,J)
1300 PRINT "*";
1310 NEXT V
1320 GOTO 1340
1330 PRINT TAB(Z);"*";
1340 Z=Z+21
1350 NEXT J
1360 PRINT
1370 NEXT K
1380 RETURN
1390 PRINT: PRINT "MERCI POUR LA PARTIE!": PRINT: END
```

Train



TRAIN est un programme qui utilise l'ordinateur pour générer des problèmes de conditions initiales aléatoires afin d'enseigner les relations temps-vitesse-distance (distance = vitesse × temps). Vous entrez votre réponse et l'ordinateur la vérifie.

TRAIN est simplement un exemple d'un problème de « production scolaire ». Le maximum de plaisir (et de bénéfice) provient plus de « l'écriture » de tels programmes que de celui, à l'opposé, de résolution des problèmes posés. Changez votre programme avec d'autres, vous résoudrez leur problème et laissez-les résoudre les vôtres.

TRAIN, à l'origine, a été écrit dans FOCAL par un étudiant pour que d'autres dans sa classe l'utilisent. Il nous a été soumis par Walt Koetke, Lexington High School, Lexington, Mass.

```
                                 TRAIN
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


EXERCICE SUR LA RELATION DISTANCE/TEMPS/VITESSE

 UNE VOITURE ALLANT A 69 KMH EFFECTUE UN CERTAIN TRAJET EN
 9 HEURES DE MOINS QU'UN TRAIN SE DEPLACANT A 41 KMH.
COMBIEN DE TEMPS MET LA VOITURE? 3
DESOLE.  VOTRE REPONSE EST FAUSSE DE 339 POUR CENT.
LA REPONSE EXACTE EST 13.1786 HEURES.

UN AUTRE.PROBLEME (Y OU N)? Y

 UNE VOITURE ALLANT A 80 KMH EFFECTUE UN CERTAIN TRAJET EN
 5 HEURES DE MOINS QU'UN TRAIN SE DEPLACANT A 55 KMH.
COMBIEN DE TEMPS MET LA VOITURE? 12
DESOLE.  VOTRE REPONSE EST FAUSSE DE 8 POUR CENT.
LA REPONSE EXACTE EST 11 HEURES.

UN AUTRE PROBLEME (Y OU N)? Y

 UNE VOITURE ALLANT A 79 KMH EFFECTUE UN CERTAIN TRAJET EN
 10 HEURES DE MOINS QU'UN TRAIN SE DEPLACANT A 61 KMH.
COMBIEN DE TEMPS MET LA VOITURE? 10
DESOLE.  VOTRE REPONSE EST FAUSSE DE 239 POUR CENT.
LA REPONSE EXACTE EST 33.8889 HEURES.

UN AUTRE PROBLEME (Y OU N)? N
```

```
1 PRINT TAB(33);"TRAIN"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT: PRINT: PRINT
4 PRINT "EXERCICE SUR LA RELATION DISTANCE/TEMPS/VITESSE": PRINT
10 C=INT(40*RND(1))+60
15 D=INT(15*RND(1))+5
20 T=INT(30*RND(1))+32
25 PRINT " UNE VOITURE ALLANT A";C;"KMH EFFECTUE UN CERTAIN TRAJET EN"
30 PRINT D;"HEURES DE MOINS QU'UN TRAIN SE DEPLACANT A";T;"KMH."
35 PRINT "COMBIEN DE TEMPS MET LA VOITURE";
40 INPUT A
45 V=D*T/(C-T)
50 E=INT(ABS((V-A)*100/A)+.5)
55 IF E>5 THEN 70
60 PRINT "BIEN! REPONSE A MOINS DE";E;"POUR CENT."
65 GOTO 80
70 PRINT "DESOLE.  VOTRE REPONSE EST FAUSSE DE";E;"POUR CENT."
80 PRINT "LA REPONSE EXACTE EST";V;"HEURES."
90 PRINT
95 PRINT "UN AUTRE PROBLEME (Y OU N)";
100 INPUT A$
105 PRINT
110 IF A$="Y" THEN 10
999 END
```

Trap (Piège)

C'est un autre jeu de la famille du « nombre mystérieux ». Dans Trap, l'ordinateur choisit un nombre au hasard entre 1 et 100 (ou une autre limite possible par l'instruction de la ligne 20).

Votre but est de trouver le nombre. A chaque essai, vous entrez 2 nombres pour essayer de piéger le nombre mystérieux entre vos deux nombres.

L'ordinateur vous dira si ce nombre est plus grand ou plus petit que vos deux nombres ou si vous avez piégé le nombre.

Pour gagner la partie, vous devez deviner le nombre mystérieux, en entrant la même valeur pour chacun de vos nombres. Vous avez droit à 6 essais (ce qui peut être changé à la ligne d'instruction 10, si vous modifiez la limite d'essai en ligne 20).

Après avoir joué à Guess, Stars et Trap, comparez la stratégie d'estimation que vous aurez trouvé la meilleure pour chacun de ces jeux. Voyez-vous des similarités ? Quelles sont les différences ? Pouvez-vous écrire un nouveau jeu d'estimation avec une approche différente ?

« Trap » a été suggéré par 10 années de jeu de « Guess ». Il a originalement été programmé par Steve Ullman et modifié dans sa forme finale par Bob Albrecht de People's Computer Co.

```
                              TRAP
        CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY


INSTRUCTIONS? Y
JE PENSE A UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET 100
ESSAYEZ DE TROUVER MON NOMBRE. A CHAQUE ESSAI,
ENTREZ 2 NOMBRES, POUR PIEGER MON NOMBRE
ENTRE VOS 2 NOMBRES. JE VOUS DIRAI SI
VOUS AVEZ PIEGE MON NOMBRE, SI MON NOMBRE
EST PLUS GRAND QUE VOS 2 NOMBRES , OU AU CONTRAIRE
EST PLUS PETIT.
LORSQUE VOUS NE VOULEZ ESSAYER QU'UN NOMBRE UNIQUE, TAPEZ
CET ESSAI COMME CHACUN DE VOS NOMBRES 'PIEGES'.
VOUS AVEZ 6 ESSAIS POUR TROUVER MON NOMBRE.

ESSAI NR 1 ? 25,75
VOUS AVEZ PIEGE MON NOMBRE.

ESSAI NR 2 ? 30,60
MON NOMBRE EST PLUS PETIT QUE VOS NOMBRES 'PIEGES'.

ESSAI NR 3 ? 27,29
MON NOMBRE EST PLUS PETIT QUE VOS NOMBRES 'PIEGES'.

ESSAI NR 4 ? 26,26
MON NOMBRE EST PLUS PETIT QUE VOS NOMBRES 'PIEGES'.

ESSAI NR 5 ? 25,25
VOUS L'AVEZ TROUVE!!!

RECOMMENCONS.
```

```
INSTRUCTIONS? N

ESSAI NR 1 ? 25,50
VOUS AVEZ PIEGE MON NOMBRE.

ESSAI NR 2 ? 26,40
MON NOMBRE EST PLUS PETIT QUE VOS NOMBRES 'PIEGES'.

ESSAI NR 3 ? 23,24
MON NOMBRE EST PLUS GRAND QUE VOS NOMBRES 'PIEGES'.

ESSAI NR 4 ? 25,25
VOUS L'AVEZ TROUVE!!!

RECOMMENCONS.
```

```
1 PRINT TAB(34);"TRAP"
2 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
3 PRINT:PRINT:PRINT
10 G=6
20 N=100
30 REM-TRAP
40 REM-STEVE ULLMAN, 1-8-72
50 PRINT "INSTRUCTIONS";
60 INPUT Z$
70 IF LEFT$(Z$,1)<>"Y" THEN 180
80 PRINT "JE PENSE A UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET";N
90 PRINT "ESSAYEZ DE TROUVER MON NOMBRE. A CHAQUE ESSAI,"
100 PRINT "ENTREZ 2 NOMBRES, POUR PIEGER MON NOMBRE"
110 PRINT "ENTRE VOS 2 NOMBRES. JE VOUS DIRAI SI"
120 PRINT "VOUS AVEZ PIEGE MON NOMBRE, SI MON NOMBRE"
130 PRINT "EST PLUS GRAND QUE VOS 2 NOMBRES , OU AU CONTRAIRE"
140 PRINT "EST PLUS PETIT."
150 PRINT "LORSQUE VOUS NE VOULEZ ESSAYER QU'UN NOMBRE UNIQUE, TAPEZ"
160 PRINT "CET ESSAI COMME CHACUN DE VOS NOMBRES 'PIEGES'."
170 PRINT "VOUS AVEZ";G;"ESSAIS POUR TROUVER MON NOMBRE."
180 X=INT(N*RND(1))+1
190 FOR Q=1 TO G
200 PRINT
210 PRINT "ESSAI NR";Q;
220 INPUT A,B
230 IF A=B AND X=A THEN 400
240 IF A <= B THEN 260
250 GOSUB 360
260 IF A <= X AND X <= B THEN 320
270 IF X<A THEN 300
280 PRINT "MON NOMBRE EST PLUS GRAND QUE VOS NOMBRES 'PIEGES'."
290 GOTO 330
300 PRINT "MON NOMBRE EST PLUS PETIT QUE VOS NOMBRES 'PIEGES'."
310 GOTO 330
320 PRINT "VOUS AVEZ PIEGE MON NOMBRE."
330 NEXT Q
340 PRINT "DESOLE, CELA FAIT";G;"ESSAIS. LE NOMBRE ETAIT";X
350 GOTO 410
360 R=A
370 A=B
380 B=R
390 RETURN
400 PRINT "VOUS L'AVEZ TROUVE!!!"
410 PRINT
420 PRINT "RECOMMENCONS."
430 PRINT
440 GOTO 180
450 END
```

23 Allumettes

Dans le jeu des 23 allumettes, vous commencez avec 23 allumettes sur la table. A chaque tour, vous pouvez prendre 1, 2 ou 3 allumettes. Vous alternez les mouvements avec l'ordinateur et celui qui doit prendre la dernière allumette perd.

La manière la plus simple de combiner une stratégie gagnante est de commencer à la fin de la partie. Si vous désirez laisser la dernière allumette à votre adversaire, il vous faut avoir soit 4, 3 ou 2 de votre dernier tour de manière à ce que vous puissiez prendre 3, 2 ou 1 et laisser 1. Par conséquent, vous pouvez laisser votre adversaire avec 5 sur le suivant de son dernier tour et peu importe son mouvement alors, puisque vous pouvez retirer 4, 3 ou 2. Travaillez cette tactique dès le début de la partie et vous trouverez qu'elle peut être effectivement gagnée dès le premier tour. Heureusement, l'ordinateur vous donne le premier tour, aussi si vous jouez prudemment, vous pouvez gagner.

Après avoir maîtrisé ce jeu des 23 allumettes, changez-le en BATNUM et puis en NIM.

Cette version a été écrite à l'origine par Bob Albrecht de la Compagnie People's Computer.

```
                              23 MATCHES
             CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY

 C'EST LE JEU CONNU SOUS LE NOM DES '23 ALLUMETTES'.

QUAND VIENT VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ PRENDRE UNE, DEUX OU TROIS
ALLUMETTES. LE BUT DU JEU EST DE FORCER L'ADVERSAIRE A PRENDRE
LA DERNIERE ALLUMETTE.

ON VA JOUER A PILE OU FACE POUR SAVOIR QUI COMMENCE.
SI C'EST 'FACE', CE SERA MOI.

PILE ! VOUS JOUEZ LE PREMIER

COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 1
IL RESTE MAINTENANT  22 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 3 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 19

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 2
IL RESTE MAINTENANT  17 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 2 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 15

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 2
IL RESTE MAINTENANT  13 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 2 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 11

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 2
IL RESTE MAINTENANT  9 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 2 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 7

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 2
IL RESTE MAINTENANT  5 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 2 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 3

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 2
IL RESTE MAINTENANT  1 ALLUMETTES.
VOUS AVEZ GAGNE, GRANDES OREILLES !
VOUS VOUS PRENEZ POUR UN GENIE !
JOUONS ENCORE ET JE VOUS FERAI MARCHER A COTE DE VOS POMPES !!
Break in 560
Ok
RUN
                              23 MATCHES
             CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY

 C'EST LE JEU CONNU SOUS LE NOM DES '23 ALLUMETTES'.

QUAND VIENT VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ PRENDRE UNE, DEUX OU TROIS
ALLUMETTES. LE BUT DU JEU EST DE FORCER L'ADVERSAIRE A PRENDRE
LA DERNIERE ALLUMETTE.
```

```
ON VA JOUER A PILE OU FACE POUR SAVOIR QUI COMMENCE.
SI C'EST 'FACE', CE SERA MOI.

PILE ! VOUS JOUEZ LE PREMIER

COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 5
TRES DROLE ! GUIGNOL!
VOUS VOULEZ JOUER AU JEU OU JOUER LES IMBECILES ?
CECI ETANT DIT, COMBIEN D'ALLUMETTES        ? 3
IL RESTE MAINTENANT  20 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 1 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 19

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 1
IL RESTE MAINTENANT  18 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 3 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 15

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 2
IL RESTE MAINTENANT  13 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 2 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 11

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 3
IL RESTE MAINTENANT  8 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 1 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 7

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 1
IL RESTE MAINTENANT  6 ALLUMETTES.
C'EST A MOI ! J'ENLEVE 3 ALLUMETTES
LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT 3

A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES.
COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER              ? 3
IL RESTE MAINTENANT  0 ALLUMETTES.
VOUS AVEZ GAGNE, GRANDES OREILLES !
VOUS VOUS PRENEZ POUR UN GENIE !
JOUONS ENCORE ET JE VOUS FERAI MARCHER A COTE DE VOS POMPES !!
```

```
20 PRINT TAB(31);"23 MATCHES"
30 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
40 PRINT:PRINT:PRINT
80 PRINT " C'EST LE JEU CONNU SOUS LE NOM DES '23 ALLUMETTES'.": PRINT
100 PRINT "QUAND VIENT VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ PRENDRE UNE, DEUX OU TROIS"
110 PRINT "ALLUMETTES. LE BUT DU JEU EST DE FORCER L'ADVERSAIRE A PRENDRE"
120 PRINT "LA DERNIERE ALLUMETTE."
130 PRINT
140 PRINT "ON VA JOUER A PILE OU FACE POUR SAVOIR QUI COMMENCE."
150 PRINT "SI C'EST 'FACE', CE SERA MOI."
155 PRINT
160 REM
165 N = 23
170 Q = INT(2*RND(5))
180 IF Q = 1 THEN 210
190 PRINT "PILE ! VOUS JOUEZ LE PREMIER "
195 PRINT
200 GOTO 300
210 PRINT "FACE! J'AI GAGNE! HA! HA!"
220 PRINT "PREPAREZ VOUS A PERDRE, TETE DE LARD !!"
230 PRINT
250 PRINT " JE PRENDS 2 ALLUMETTES"
260 N = N -2
270 PRINT "LE NOMBRE D'ALLUMETTES EST MAINTENANT" N
280 PRINT
290 PRINT "A VOUS -- VOUS POUVEZ PRENDRE 1,2,OU 3 ALLUMETTES."
300 PRINT "COMBIEN VOULEZ VOUS EN ENLEVER",
310 INPUT K
320 IF K > 3 THEN 430
330 IF K <= 0 THEN 430
340 N = N - K
350 PRINT "IL RESTE MAINTENANT ";N;"ALLUMETTES."
351 IF N = 4 THEN 381
352 IF N = 3 THEN 383
353 IF N = 2 THEN 385
360 IF N <= 1 THEN  530
370 Z = 4 - K
372 GOTO 390
380 PRINT
381 Z = 3
382 GOTO 390
383 Z = 2
384 GOTO 390
385 Z = 1
390 PRINT "C'EST A MOI ! J'ENLEVE" Z "ALLUMETTES"
400 N = N - Z
410 IF N < = 1 THEN 470
420 GOTO 270
430 PRINT "TRES DROLE ! GUIGNOL!"
440 PRINT "VOUS VOULEZ JOUER AU JEU OU JOUER LES IMBECILES ?"
450 PRINT "CECI ETANT DIT, COMBIEN D'ALLUMETTES",
460 GOTO 310
470 PRINT
480 PRINT"PAUVRE BALOT ! VOUS AVEZ PRIS LA DERNIERE ! J'AI GAGNE !!"
490 PRINT "HA ! HA! JE VOUS AI BATTU !!!"
500 PRINT
510 PRINT "AU REVOIR LE PERDANT!"
520 GOTO 560
530 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE, GRANDES OREILLES !"
540 PRINT "VOUS VOUS PRENEZ POUR UN GENIE !"
550 PRINT "JOUONS ENCORE ET JE VOUS FERAI MARCHER A COTE DE VOS POMPES !!"
560 STOP
570 END
```

War (La bataille)

Ce programme joue au jeu de cartes de la Bataille. A la bataille le jeu de cartes est mélangé, puis deux cartes sont distribuées l'une après l'autre à chacun des joueurs. Les joueurs comparent leurs cartes et la plus forte (numériquement) gagne. Dans le cas d'une égalité, personne ne gagne. La partie se termine lorsque le paquet de 52 cartes est épuisé ou lorsque vous décidez d'arrêter la partie.

L'ordinateur distribue les cartes par couleur et nombre, comme K-7 pour le 7 de carreau.

```
                                 WAR
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



JEU DE CARTES DE LA BATAILLE. LES CARTES SONT DONNEES PAR COULEUR-NR
COMME K-7 POUR 7 DE CARREAU, C-3 POUR 3 DE COEUR.
VOULEZ VOUS DES EXPLICATIONS?
 Y
L'ORDINATEUR VOUS DONNE ET SE DONNE UNE 'CARTE'.  LA CARTE LA PLUS
FORTE(NUMERIQUEMENT) GAGNE.  LA PARTIE PREND FIN SI VOUS DECIDEZ
D'ARRETER OU LORSQUE LE PAQUET EST EPUISE.



VOUS: P-5      ORDINATEUR: K-5
EGALITE.  LE SCORE NE CHANGE PAS.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: P-6      ORDINATEUR: T-8
L'ORDINATEUR GAGNE!!! VOUS AVEZ 0  L'ORDINATEUR A 1
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: K-2      ORDINATEUR: C-D
L'ORDINATEUR GAGNE!!! VOUS AVEZ 0  L'ORDINATEUR A 2
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: C-8      ORDINATEUR: T-6
VOUS GAGNEZ.  VOUS AVEZ 1  L'ORDINATEUR A 2
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: K-A      ORDINATEUR: T-R
VOUS GAGNEZ.  VOUS AVEZ 2  L'ORDINATEUR A 2
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: C-V      ORDINATEUR: P-2
VOUS GAGNEZ.  VOUS AVEZ 3  L'ORDINATEUR A 2
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: T-A      ORDINATEUR: C-A
EGALITE.  LE SCORE NE CHANGE PAS.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: T-2      ORDINATEUR: T-10
L'ORDINATEUR GAGNE!!! VOUS AVEZ 3  L'ORDINATEUR A 3
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: P-9      ORDINATEUR: T-D
L'ORDINATEUR GAGNE!!! VOUS AVEZ 3  L'ORDINATEUR A 4
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: K-R      ORDINATEUR: P-R
EGALITE.  LE SCORE NE CHANGE PAS.
DESIREZ VOUS CONTINUER? Y

VOUS: C-R      ORDINATEUR: T-9
VOUS GAGNEZ.  VOUS AVEZ 4  L'ORDINATEUR A 4
DESIREZ VOUS CONTINUER? N
MERCI D'AVOIR JOUE.  C'ETAIT AMUSANT.
Ok
```

```
10 PRINT TAB(33);"WAR"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT: PRINT: PRINT
100 PRINT"JEU DE CARTES DE LA BATAILLE. LES CARTES SONT DONNEES PAR COULEUR-NR"
110 PRINT "COMME K-7 POUR 7 DE CARREAU, C-3 POUR 3 DE COEUR.  ";
120 PRINT "VOULEZ VOUS DES EXPLICATIONS";
130 INPUT B$
140 IF B$="N" THEN 210
150 IF B$="Y" THEN 180
160 PRINT "Y OU N, S'IL VOUS PLAIT.  ";
170 GOTO 120
180 PRINT "L'ORDINATEUR VOUS DONNE ET SE DONNE UNE 'CARTE'.  LA CARTE LA PLUS"
190 PRINT "FORTE(NUMERIQUEMENT) GAGNE.  LA PARTIE PREND FIN SI VOUS DECIDEZ"
200 PRINT "D'ARRETER OU LORSQUE LE PAQUET EST EPUISE."
210 PRINT
220 PRINT
230 DIM A$(52),L(54)
240 FOR I=1 TO 52
250 READ A$(I)
260 NEXT I
270 REM
280 FOR J=1 TO 52
290 LET L(J)=INT(52*RND(1))+1
295 IF J=1 THEN 350
300 FOR K=1 TO J-1
310 IF L(K)<>L(J) THEN 340
320 REM
330 GOTO 290
340 NEXT K
350 NEXT J
360 P=P+1
370 M1=L(P)
380 P=P+1
390 M2=L(P)
400 PRINT
420 PRINT "VOUS: ";A$(M1),"ORDINATEUR: ";A$(M2)
430 N1=INT((M1-.5)/4)
440 N2=INT((M2-.5)/4)
450 IF N1>=N2 THEN 490
460 A1=A1+1
470 PRINT "L'ORDINATEUR GAGNE!!! VOUS AVEZ";B1;" L'ORDINATEUR A";A1
480 GOTO 540
490 IF N1=N2 THEN 530
500 B1=B1+1
510 PRINT "VOUS GAGNEZ.  VOUS AVEZ";B1;" L'ORDINATEUR A";A1
520 GOTO 540
530 PRINT "EGALITE.  LE SCORE NE CHANGE PAS."
540 IF L(P+1)=0 THEN 610
550 PRINT "DESIREZ VOUS CONTINUER";
560 INPUT V$
570 IF V$="Y" THEN 360
580 IF V$="N" THEN 650
590 PRINT "Y OU N, S'IL VOUS PLAIT.  ";
600 GOTO 540
610 PRINT
620 PRINT
630 PRINT "IL N'Y A PLUS DE CARTES.  SCORE FINAL:  VOUS--";B1;
640 PRINT "; ORDINATEUR--";A1
650 PRINT "MERCI D'AVOIR JOUE.  C'ETAIT AMUSANT."
660 DATA "P-2","C-2","T-2","K-2","P-3","C-3","T-3","K-3"
670 DATA "P-4","C-4","T-4","K-4","P-5","C-5","T-5","K-5"
680 DATA "P-6","C-6","T-6","K-6","P-7","C-7","T-7","K-7"
690 DATA "P-8","C-8","T-8","K-8","P-9","C-9","T-9","K-9"
700 DATA "P-10","C-10","T-10","K-10","P-V","C-V","T-V","K-V"
710 DATA "P-D","C-D","T-D","K-D","P-R","C-R","T-R","K-R"
720 DATA "P-A","C-A","T-A","K-A"
999 END
```

Weekday

(Le jour de la semaine)

Ce programme vous permet d'obtenir des renseignements concernant votre date de naissance (ou tout autre jour vous intéressant). Il n'est pas programmé pour donner de l'information concernant des gens nés avant l'utilisation du type actuel de calendrier, c'est-à-dire l'année 1582.

Vous rentrez simplement la date du jour dans la forme — mois, jour, année et votre date de naissance de la même manière. L'ordinateur vous dit alors le jour de la semaine de votre date de naissance, votre âge, et combien de temps vous avez passé à dormir, travailler et vous reposer.

Ce programme est une adaptation d'un programme de temps partagé GE par Tom Kloos au Musée des Sciences et de l'Industrie d'Oregon.

```
                                WEEKDAY
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



WEEKDAY VOUS PERMET D'AVOIR PAR ORDINATEUR DES RENSEIGNEMENTS
CONCERNANT UNE DATE QUI VOUS INTERESSE.

ENTREZ LA DATE DU JOUR SOUS LA FORME: 3,24,1978  ? 1,7,1978
ENTREZ LA DATE DE NAISSANCE (OU TOUTE AUTRE DATE INTERESSANTE)? 12,2,1999

 12 / 2 / 1999  SERA UN JEUDI
```

```
                                WEEKDAY
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



WEEKDAY VOUS PERMET D'AVOIR PAR ORDINATEUR DES RENSEIGNEMENTS
CONCERNANT UNE DATE QUI VOUS INTERESSE.

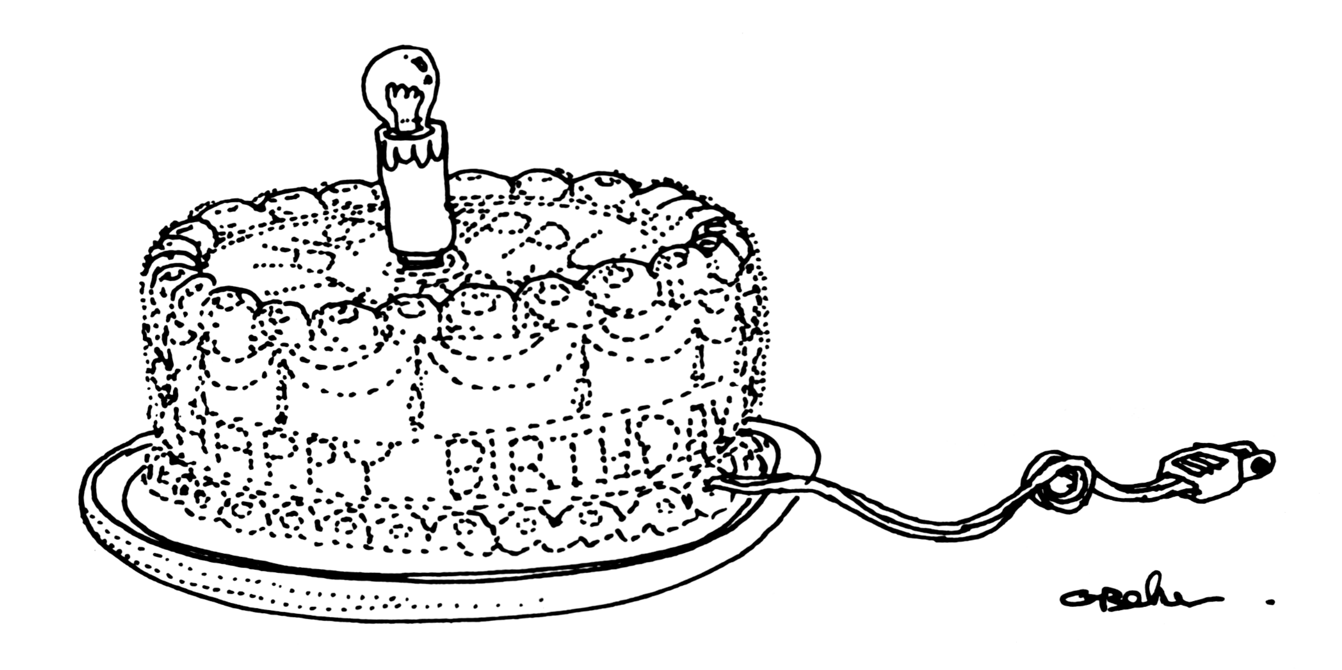
ENTREZ LA DATE DU JOUR SOUS LA FORME: 3,24,1978  ? 12,1,1977
ENTREZ LA DATE DE NAISSANCE (OU TOUTE AUTRE DATE INTERESSANTE)? 4,12,1952

 4 / 12 / 1952  ETAIT UN SAMEDI

                              ANNEES        MOIS          JOURS
AGE LORS DE L'ANNIVERSAIRE    25            7              19
VOUS AVEZ DORMI               8             11             24
VOUS AVEZ MANGE               4             4              10
VOUS AVEZ TRAVAILLE/JOUE      5             10             27
VOUS VOUS ETES REPOSE         6             4              18

          *VOUS POURREZ PRENDRE VOTRE RETRAITE EN 2017 *
```

```
10 PRINT TAB(32);"WEEKDAY"
20 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
30 PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT "WEEKDAY VOUS PERMET D'AVOIR PAR ORDINATEUR DES RENSEIGNEMENTS"
110 PRINT"CONCERNANT UNE DATE QUI VOUS INTERESSE."
120 PRINT
130 PRINT "ENTREZ LA DATE DU JOUR SOUS LA FORME: 3,24,1978  ";
140 INPUT M1,D1,Y1
150 REM CE PROGRAMME DETERMINE LE JOUR DE LA SEMAINE POUR LES DATES
160 REM  POSTERIEURES A 1982
170 DEF FNA(A)=INT(A/4)
180 DIM T(12)
190 DEF FNB(A)=INT(A/7)
200 REM LECTURE DES VALEURS INITIALES DES MOIS.
210 FOR I= 1 TO 12
220 READ T(I)
230 NEXT I
240 PRINT"ENTREZ LA DATE DE NAISSANCE (OU TOUTE AUTRE DATE INTERESSANTE)";
250 INPUT M,D,Y
260 PRINT
270 LET I1 = INT((Y-1500)/100)
280 REM VERIFIER DATE NON-ANTERIEURE A CALENDRIER EN VIGUEUR.
290 IF Y-1582 <0 THEN 1300
300 LET A = I1*5+(I1+3)/4
310 LET I2=INT(A-FNB(A)*7)
320 LET Y2=INT(Y/100)
330 LET Y3 =INT(Y-Y2*100)
340 LET A =Y3/4+Y3+D+T(M)+I2
350 LET B=INT(A-FNB(A)*7)+1
360 IF M > 2 THEN 470
370 IF Y3 = 0 THEN 440
380 LET T1=INT(Y-FNA(Y)*4)
390 IF T1 <> 0 THEN 470
400 IF B<>0 THEN 420
410 LET B=6
420 LET B = B-1
430 GOTO 470
440 LET A = I1-1
450 LET T1=INT(A-FNA(A)*4)
460 IF T1 = 0 THEN 400
470 IF B <>0 THEN 490
480 LET B = 7
490 IF (Y1*12+M1)*31+D1<(Y*12+M)*31+D THEN 550
500 IF (Y1*12+M1)*31+D1=(Y*12+M)*31+D THEN 530
510 PRINT M;"/";D;"/";Y;" ETAIT UN ";
520 GOTO 570
530 PRINT M;"/";D;"/";Y;" EST UN ";
540 GOTO 570
550 PRINT M;"/";D;"/";Y;" SERA UN ";
560 REM AFFICHAGE DU JOUR DE LA SEMAINE CORRESPONDANT A LA DATE.
570 IF B <>1 THEN 590
580 PRINT "DIMANCHE"
590 IF B<>2 THEN 610
600 PRINT "LUNDI "
610 IF B<>3 THEN 630
620 PRINT "MARDI"
630 IF B<>4 THEN 650
640 PRINT "MERCREDI"
650 IF B<>5 THEN 670
660 PRINT "JEUDI"
670 IF B<>6 THEN 690
680 GOTO 1250
690 IF B<>7 THEN 710
700 PRINT "SAMEDI"
710 IF (Y1*12+M1)*31+D1=(Y*12+M)*31+D THEN 1120
720 LET I5=Y1-Y
730 PRINT
740 LET I6=M1-M
750 LET I7=D1-D
760 IF I7>=0 THEN 790
770 LET I6= I6-1
780 LET I7=I7+30
790 IF I6>=0 THEN 820
800 LET I5=I5-1
810 LET I6=I6+12
820 IF I5<0 THEN 1310
830 IF I7 <> 0 THEN 850
```



```
835 IF I6 <> 0 THEN 850
840 PRINT"***JOYEUX ANNIVERSAIRE***"
850 PRINT " "," ","ANNEES","MOIS","JOURS"
860 PRINT "AGE LORS DE L'ANNIVERSAIRE ",I5,I6,I7
870 LET A8 = (I5*365)+(I6*30)+I7+INT(I6/2)
880 LET K5 = I5
890 LET K6 = I6
900 LET K7 = I7
910 REM CALCUL DE LA DATE DE DEPART A LA RETRAITE.
920 LET E = Y+65
930 REM CALCULER LE TEMPS PASSE DANS LES FONCTIONS SUIVANTES.
940 LET F = .35
950 PRINT "VOUS AVEZ DORMI ",
960 GOSUB 1370
970 LET F = .17
980 PRINT "VOUS AVEZ MANGE ",
990 GOSUB 1370
1000 LET F = .23
1010 IF K5 > 3 THEN 1040
1020 PRINT "VOUS AVEZ JOUE",
1030 GOTO 1080
1040 IF K5 > 9 THEN 1070
1050 PRINT "VOUS AVEZ JOUE/ETUDIE",
1060 GOTO  1080
1070 PRINT "VOUS AVEZ TRAVAILLE/JOUE",
1080 GOSUB 1370
1085 GOTO 1530
1090 PRINT "VOUS VOUS ETES REPOSE ",K5,K6,K7
1100 PRINT
1110 PRINT " ","*VOUS POURREZ PRENDRE VOTRE RETRAITE EN";E;"*"
1120 PRINT
1140 PRINT
1150 PRINT
1160 PRINT
1170 PRINT
1180 PRINT
1190 PRINT
1200 PRINT
1210 PRINT
1220 PRINT
1230 PRINT
1240 END
1250 IF D=13 THEN 1280
1260 PRINT "VENDREDI "
1270 GOTO 710
1280 PRINT "VENDREDI  TREIZE---PRUDENCE"
1290 GOTO 710
1300 PRINT "NON PREVU POUR INDIQUER LES JOURS DE LA SEMAINE AVANT MDLXXXII. "
1310 GOTO 1140
1320 REM TABLE DE VALEURS MENSUELLES UTILISEES DANS LES CALCULS.
1330 DATA 0, 3, 3, 6, 1, 4, 6, 2, 5, 0, 3, 5
1340 REM IL S'AGIT DE LA DATE DU JOUR UTILISEE DANS LES CACULS.
1350 REM IL S'AGIT DE LA DATE SUR LAQUELLE ON FAIT DES CALCULS.
1360 REM CALCULER LE TEMPS EN ANNEES, MOIS, ET JOURS
1370 LET K1=INT(F*A8)
1380 LET I5 = INT(K1/365)
1390 LET K1 = K1- (I5*365)
1400 LET I6 = INT(K1/30)
1410 LET I7 = K1 -(I6*30)
1420 LET K5 = K5-I5
1430 LET K6 =K6-I6
1440 LET K7 = K7-I7
1450 IF K7>=0 THEN 1480
1460 LET K7=K7+30
1470 LET K6=K6-1
1480 IF K6>0 THEN 1510
1490 LET K6=K6+12
1500 LET K5=K5-1
1510 PRINT I5,I6,I7
1520 RETURN
1530 IF K6=12 THEN 1550
1540 GOTO 1090
1550 LET K5=K5+1
1560 LET K6=0
1570 GOTO 1090
1580 REM
1590 END
```

Word (Le mot)

WORD est une combinaison du jeu de HANGMAN et de celui des BAGELS. Dans ce jeu, le joueur doit deviner un mot avec des indications des positions de lettres fournies par l'ordinateur. Cependant au lieu de deviner une lettre à la fois, dans WORD, vous devinez un mot entier (un groupe de cinq lettres, tel que ABCDE).

L'ordinateur vous dira si des lettres que vous avez devinées sont dans le mot mystérieux et si certaines d'entre elles sont à la position correcte. Avec ces indications, vous pouvez essayer de deviner jusqu'à ce que vous trouviez le mot ou si vous n'y parvenez pas, entrez un « ? » et l'ordinateur vous donnera le mot mystérieux.

Vous pouvez changer les mots des instructions DATA en ligne 512 et 513, mais ils doivent obligatoirement être de 5 lettres.

L'auteur de ce programme est Charles Reid de Lexington High School, Lexington, Massachusetts.

```
                                 WORD
               CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY



JE PENSE A UN MOT -- VOUS LE CHERCHEZ.  JE VOUS DONNERAI DES
INDICATIONS POUR VOUS AIDER.  BONNE CHANCE!!



VOUS COMMENCEZ UNE PARTIE NOUVELLE...
TROUVEZ UN MOT DE  INQ LETTRES? AEIOU
IL Y AVAIT 2 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...OI
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............-----

TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? BOISE
IL Y AVAIT 3 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...OIS
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............-O---

TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? CHOIX
IL Y AVAIT 3 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...COI
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............CO-I-

TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? COSIG
IL Y AVAIT 4 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...COIS
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............CO-I-

TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? COLIS
IL Y AVAIT 5 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...COLIS
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............COLIS
VOUS AVEZ TROUVE LE MOT.  ET CELA EN 5 ESSAIS!

DESIREZ VOUS REJOUER? Y




VOUS COMMENCEZ UNE PARTIE NOUVELLE...
TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? ABCDE
IL Y AVAIT 2 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...AD
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............-----

TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? ADMIS
IL Y AVAIT 3 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...ADI
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............---I-

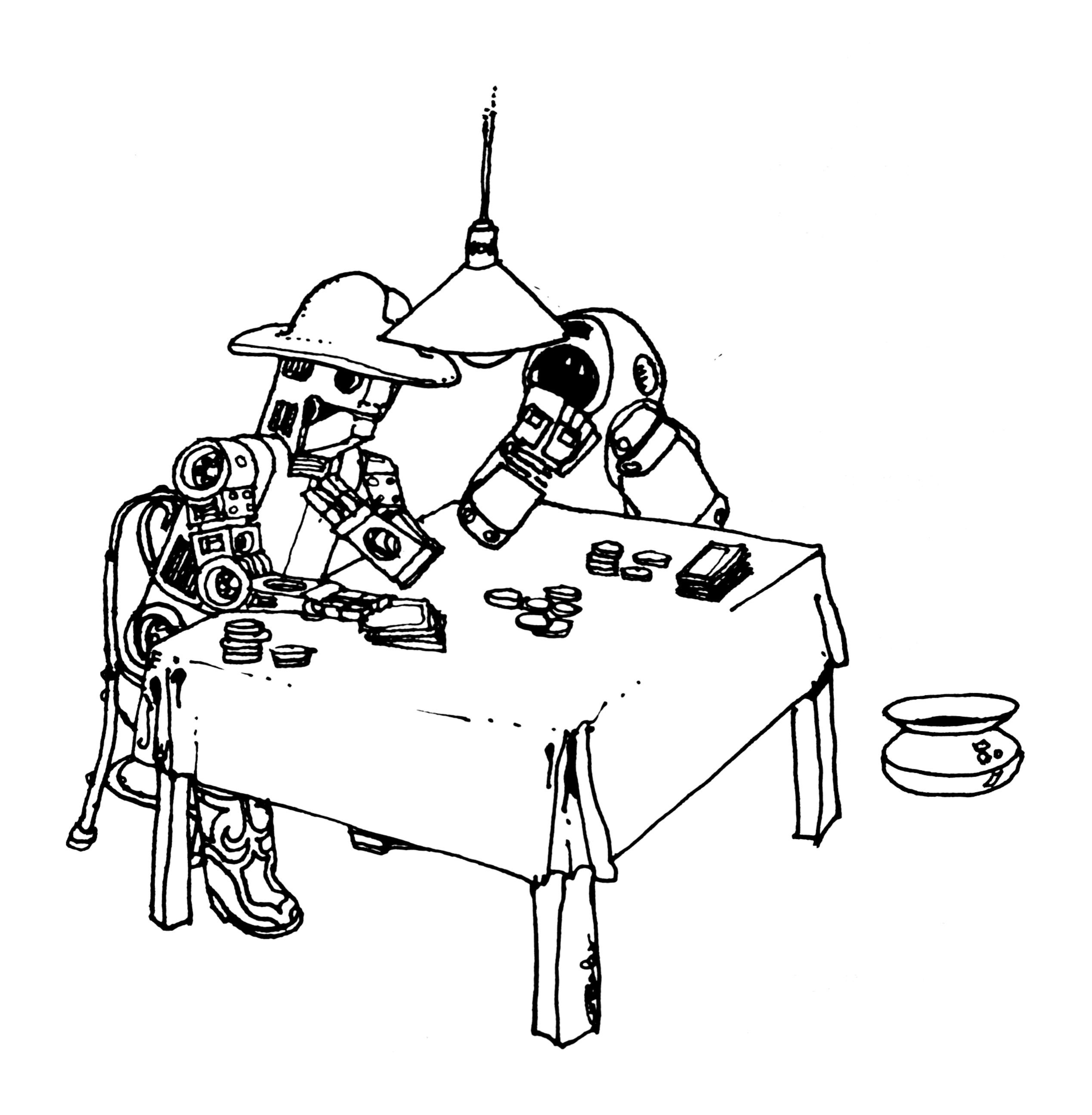
TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? RADIS
IL Y AVAIT 4 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...ADIR
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............-ADI-

TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? RADIN
IL Y AVAIT 5 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...NADIR
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............-ADI-

TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES? NADIR
IL Y AVAIT 5 CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...NADIR
POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............NADIR
VOUS AVEZ TROUVE LE MOT.  ET CELA EN 5 ESSAIS!

DESIREZ VOUS REJOUER? N
Ok
```

```
2 PRINT TAB(33);"WORD"
3 PRINT TAB(15);"CREATIVE COMPUTING  MORRISTOWN, NEW JERSEY"
4 PRINT: PRINT: PRINT
5 DIM S(7),A(7),L(7),D(7),P(7)
10 PRINT "JE PENSE A UN MOT -- VOUS LE CHERCHEZ.  JE VOUS DONNERAI DES"
15 PRINT "INDI ATIONS POUR VOUS AIDER.  BONNE CHANCE!!": PRINT: PRINT
20 REM
30 PRINT: PRINT: PRINT "VOUS COMMENCEZ UNE PARTIE NOUVELLE..."
35 RESTORE
40 READ N
50 C=INT(RND(1)*N+1)
60 FOR I=1 TO C
70 READ S$
80 NEXT I
90 G=0
95 S(0)=LEN(S$)
100 FOR I=1 TO LEN(S$): S(I)=ASC(MID$(S$,I,1)): NEXT I
110  OR I=1 TO 5
120 A(I)=45
130 NEXT I
140 FOR J=1 TO 5
144 P(J)=0
146 NEXT J
150 PRINT "TROUVEZ UN MOT DE CINQ LETTRES";
160 INPUT L$
170 G=G+1
172 IF S$=G$ THEN 500
173 FOR I=1 TO 7: P(I)=0: NEXT I
175 L(0)=LEN(L$)
180 FOR I=1 TO LEN(L$): L(I)=ASC(MID$(L$,I,1)): NEXT I
190 IF L(1)=63 THEN 300
200 IF L(0)<>5 THEN 400
205 M=0: Q=1
210 FOR I=1 TO 5
220 FOR J=1 TO 5
230 IF S(I)<>L(J) THEN 260
231 P(Q)=L(J)
232 Q=Q+1
233 IF I<>J THEN 250
240 A(J)=L(J)
250 M=M+1
260 NEXT J
265 NEXT I
270 A(0)=5
272 P(0)=M
275 A$="": FOR I=1 TO A(0): A$=A$+CHR$(A(I)): NEXT I
277 P$="": FOR I=1 TO P(0): P$=P$+CHR$(P(I)): NEXT I
280 PRINT "IL Y AVAIT";M;"CORRESPONDANCES, LES LETTRES COMMUNES ETANT...";P$
285 PRINT "POUR LES LETTRES EXACTES, VOUS CONNAISSEZ...............";A$
286 IF A$=S$ THEN 500
287 IF M>1 THEN 289
288 PRINT: PRINT "SI VOUS ABANDONNEZ, TAPEZ '?' A VOTRE PROCHAIN COUP."
289 PRINT
290 GOTO 150
300 S$="": FOR I=1 TO 7: S$=S$+CHR$(S(I)): NEXT I
310 PRINT "LE MOT SECRET EST ";S$: PRINT
320 GOTO 30
400 PRINT "VOUS DEVEZ TROUVER UN MOT DE 5 LETTRS.  RECOMMENCEZ."
410 PRINT: G=G-1: GOTO 150
500 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE LE MOT.  ET CELA EN";G;"ESSAIS!": PRINT
510 INPUT "DESIREZ VOUS REJOUER";Q$
520 IF Q$="Y" THEN 30
530 DATA 12,"LAPIN","ATOUT","BALLE","COLIS","EFFET","MORDU","NADIR"
540 DATA "OKAPI","CHAMP","STASE","LASER","VALET"
999 END
```



Index par catégories de jeux

LA BIBLIOTHÈQUE SYBEX

OUVRAGES GÉNÉRAUX

VOTRE PREMIER ORDINATEUR *par* *RODNAY ZAKS,*
296 pages, Réf. 226

VOTRE ORDINATEUR ET VOUS *par* *RODNAY ZAKS,*
296 pages, Réf. 271

DU COMPOSANT AU SYSTÈME : une introduction aux microprocesseurs *par* *RODNAY ZAKS,*
636 pages, Réf. 239

TECHNIQUES D'INTERFACE aux microprocesseurs *par* *AUSTIN LESEA ET RODNAY ZAKS,*
450 pages, Réf. 230, 3ème édition

LEXIQUE INTERNATIONAL MICROORDINATEURS, avec dictionnaire abrégé en 10 langues
192 pages, Réf. 234

BASIC

VOTRE PREMIER PROGRAMME BASIC *par* *RODNAY ZAKS,*
208 pages, Réf. 263

INTRODUCTION AU BASIC *par* *PIERRE LE BEUX,*
336 pages, Réf. 216

LE BASIC PAR LA PRATIQUE : 60 exercices *par* *JEAN-PIERRE LAMOITIER,*
252 pages, Réf. 231

LE BASIC POUR L'ENTREPRISE *par* *XUAN TUNG BUI,*
204 pages, Réf. 253, 2ème édition

PROGRAMMES EN BASIC, Mathématiques, Statistiques, Informatique *par* *ALAN R. MILLER,*
318 pages, Réf. 259

AU COEUR DES JEUX EN BASIC *par* *RICHARD MATEOSIAN,*
352 pages, Réf. 233

NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC *par* *DAVID H. AHL,*
204 pages, Réf. 247

PASCAL

INTRODUCTION AU PASCAL *par* *PIERRE LE BEUX,*
496 pages, Réf. 222

LE PASCAL PAR LA PRATIQUE *par* *PIERRE LE BEUX ET HENRI TAVERNIER,*
562 pages, Réf. 229

LE GUIDE DU PASCAL *par* *JACQUES TIBERGHIEN,*
504 pages, Réf. 232

PROGRAMMES EN PASCAL pour Scientifiques et Ingénieurs *par* *ALAN R. MILLER,*
392 pages, Réf. 240

AUTRES LANGAGES

INTRODUCTION A ADA *par* *PIERRE LE BEUX,*
366 pages, Réf. 242

MICROORDINATEUR

ALICE

JEUX EN BASIC POUR ALICE *par* *PIERRE MONSAUT,*
96 pages, Réf. 320

APPLE

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR APPLE II *par* *LÉOPOLD LAURENT,*
208 pages, tome 1, Réf. 268

APPLE II 66 PROGRAMMES BASIC *par* *STANLEY R. TROST,*
192 pages, Réf. 283

JEUX EN PASCAL SUR APPLE *par* *DOUGLAS HERGERT ET JOSEPH T. KALASH,*
372 pages, Réf. 241

ATARI

JEUX EN BASIC SUR ATARI *par Paul Bunn,*
96 pages, Réf. 282

COMMODORE

JEUX EN BASIC SUR COMMODORE 64 *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 317

GOUPIL

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR GOUPIL *par François Abella,*
208 pages, Réf. 264

IBM

EXERCICES EN BASIC SUR L'ORDINATEUR PERSONNEL IBM *par Jean-Pierre Lamoitier,*
256 pages, Réf. 267

IBM PC Guide de l'utilisateur, *par Joan Lasselle et Carol Ramsey,*
160 pages, Réf. 301

IBM PC 66 PROGRAMMES BASIC *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 280

ORIC

JEUX EN BASIC SUR ORIC *par Peter Shaw,*
96 pages, Réf. 278

SHARP

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 *par Michel Lhoir,*
2 tomes, Réf. 261-262

SPECTRUM

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR SPECTRUM *par S.M. Gee,*
208 pages, Réf. 252

JEUX EN BASIC SUR SPECTRUM *par Peter Shaw,*
96 pages, Réf. 276

TIMEX

DÉCOUVREZ LE ZX 81 ET LE TIMEX SINCLAIR 1000 *par Douglas Hergert,*
208 pages, Réf. 256

TRS-80

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR TRS-80 *par Léopold Laurent,*
2 tomes, Réf. 250-251

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 *par Michel Lhoir,*
2 tomes, Réf. 261-262

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 MC-10 *par Pierre Monsaut,*
96 pages, Réf. 323

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 *par Chris Palmer,*
96 pages, Réf. 302

VIC 20

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR VIC 20 *par G. O. Hamann,*
2 tomes, Réf. 244-245

JEUX EN BASIC SUR VIC 20 *par Alastair Gourlay,*
96 pages, Réf. 277

ZX 81

DÉCOUVREZ LE ZX 81 ET LE TIMEX SINCLAIR 1000 *par Douglas Hergert,*
208 pages, Réf. 256

ZX 81 56 PROGRAMMES BASIC *par Stanley R. Trost,*
192 pages, Réf. 304

GUIDE DU BASIC ZX 81 *par Douglas Hergert,*
204 pages, Réf. 285

JEUX EN BASIC SUR ZX 81 *par Mark Charlton,*
96 pages, Réf. 275

MICRO-PROCESSEURS

PROGRAMMATION DU Z80 *par Rodnay Zaks*,
618 pages, Réf. 220

APPLICATIONS DU Z80 *par James W. Coffron*,
304 pages, Réf. 274

PROGRAMMATION DU 6502 *par Rodnay Zaks*,
376 pages, Réf. 224, 2ème édition

APPLICATIONS DU 6502 *par Rodnay Zaks*,
288 pages, Réf. 219

PROGRAMMATION DU 6800 *par Daniel-Jean David et Rodnay Zaks*,
374 pages, Réf. 218

PROGRAMMATION DU 6809 *par Rodnay Zaks et William Labiak*,
392 pages, Réf. 270

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

GUIDE DU CP/M AVEC MP/M *par Rodnay Zaks*,
354 pages, Réf. 228

CP/M APPROFONDI *par Alan R. Miller*,
380 pages, Réf. 265

INTRODUCTION AU p-SYSTEM UCSD *par Charles W. Grant et Jon Butah*,
308 pages, Réf. 257

LOGICIELS ET APPLICATIONS

INTRODUCTION AU TRAITEMENT DE TEXTE *par Hal Glatzer*,
228 pages, Réf. 243

INTRODUCTION A WORDSTAR *par Arthur Naiman*,
200 pages, Réf. 255

VISICALC APPLICATIONS *par Stanley R. Trost*,
304 pages, Réf. 258

La plupart de ces ouvrages existent en version anglaise. N'hésitez pas à demander notre catalogue.

EN ANGLAIS

BASIC EXERCISES FOR APPLE *by Jean-Pierre Lamoitier*,
232 pages, Réf. 0-084

BASIC FOR BUSINESS *by Douglas Hergert*,
224 pages, Réf. 0-080

CELESTIAL BASIC : Astronomy on your Computer *by Eric Burgess*,
228 pages, Réf. 0-087

INTRODUCTION TO PASCAL (Including UCSD Pascal) *by Rodnay Zaks*,
422 pages, Réf. 0-066

DOING BUSINESS WITH PASCAL *by Richard Hergert and Douglas Hergert*,
380 pages, Réf. 0-091

MASTERING VISICALC *by Douglas Hergert*,
224 pages, Réf. 0-090

THE APPLE CONNECTION *by James W. Coffron*,
228 pages, Réf. 0-085

PROGRAMMING THE Z8000 *by Richard Mateosian*,
300 pages, Réf. 0-032

A MICROPROGRAMMED APL IMPLEMENTATION *by Rodnay Zaks*,
350 pages, Réf. 0-005

ADVANCED 6502 PROGRAMMING *by Rodnay Zaks*,
292 pages, Réf. 0-089

FORTRAN PROGRAMS FOR SCIENTISTS AND ENGINEERS *by Alan R. Miller*,
320 pages, Réf. 0-082

POUR UN CATALOGUE COMPLET

DE NOS PUBLICATIONS

FRANCE
6-8, impasse du Curé
75018 PARIS
Tél. : (1) 203.95.95
Télex : 211801

U.S.A.
2344 Sixth Street
Berkeley, CA 94710
Tel. : (415) 848.8233
Télex : 336311

ALLEMAGNE
Volgelsanger Weg 111
4000 Düsseldorf 30
Post Bos N° 30.09.61
Tél. : (0211) 626441
Télex : 08588163



Imprimerie SAGI 9-11, rue du Roule, 75001 Paris
206/04560 Dépôt légal : 1er trimestre 1984.

JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

version microordinateur

Pour un, deux ou plusieurs joueurs : un recueil de 100 jeux imaginatifs et créatifs : Basketball, Craps, Gomoko, Blackjack, Even Wins, Digits, Bombardement, Course de chevaux...

Faites comme si vous atterrissiez sur la lune, jouez à la Bourse, écrivez des poèmes, dessinez...

les meilleurs jeux d'ordinateur

Tous les jeux sont accompagnés de programmes progressifs ainsi que d'instructions très claires. Ils sont écrits en Microsoft Basic, Rev. 5.0; un tableau de conversion en Basic vous permettra de les adapter.

L'auteur, David H. Ahl, est un spécialiste éminent en informatique, passionné par les jeux d'ordinateur aussi bien sérieux que distrayants.

Il est le fondateur et le rédacteur en chef de *Creative Computing.*

ISBN 2-902414-46-3
246 03/84 98 F


SYBEX
jeux d'ordinateur en BASIC



Document numérisé avec amour par :

AMSTRAD CPC

MÉMOIRE ÉCRITE

https://acpc.me/